3
PEREIM
IL CAVALIERE
BRUNO GIRAUDON
partita
a quattro
librogame®

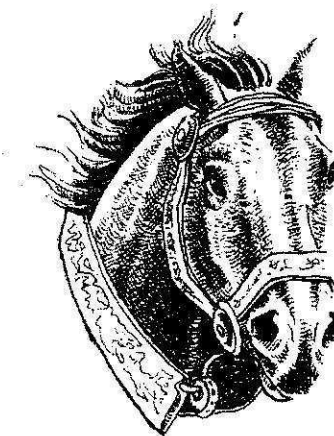
librogame®

collana diretta da Giulio Lughi

Nessun albero è stato abbattuto
per produrre la carta di questo libro che è interamente riciclata.

PEREIM IL CAVALIERE

BRUNO GIRAUDON

illustrato da Bruno Pilorget
tradotto da Eleonora Baron

Edizioni E. Elle

ISBN 88-7068-409-1
Titolo originale: «Défis et Sortilèges/3 - Péreim le Chevalier»
Prima edizione 1988: Éditions Gallimard, Parigi

via San Francesco, 62 - Tel. 040/772376 - Fax 772214
Progetto grafico della copertina Tassinari/Vetta associati

Indice

Avvertenza

Amico lettore, questa nuova serie di *librogame*, un po' particolare, ti trasporterà in un mondo fantastico, oggi scomparso: il mondo di Dorgan. Si tratta di un universo popolato da strane creature, spesso poco raccomandabili, nel quale la magia gioca un ruolo molto importante.
La serie è composta da quattro libri, i quali sono allo stesso tempo indipendenti e collegati l'uno all'altro: ciò significa che hai la possibilità di comperare un solo libro, o due, o tre, o quattro, e di leggerli indipendentemente come se fossero quattro normali *librogame*; infatti ogni libro contiene una storia diversa.
Oppure puoi decidere di giocare con qualche amico, in due, in tre, o in quattro: in questo caso dovrete avere a disposizione rispettivamente due, tre o quattro libri diversi della serie "Partita a quattro".
Se adesso stai leggendo questo libro, significa che hai deciso di diventare ser Pereim, il valoroso cavaliere.
Leggi attentamente le regole del gioco e la storia di Pereim, e poi lanciati in questa nuova avventura.
Che i tuoi nobili antenati ti proteggano!

MONTI DELLO SCUDO
CAMMINO DEI CONQUISTATORI
MONTI DELLO SCUDO
ANDAINES
LAGO
ORDRETH
VIA DEI COSTRUTTORI
SELEITE
PALUDI
KANDAROTH
FORESTA DI ANDAINES
SELARTZ
F. KOTH
PORTA D'ORIENTE
CALDERONE
ESTUARIO DEL TURIBAN KOTH
Faro dell'Isola dei Morti
FENGA
GRANDE PIANURA
PASSO DELLE ROCCE
MONTI DELLO SCUDO
MONTI DELLE BESTIE
GOLFO DI SIRTH
VISCERE DEL ROVAR
MONTI DEL ROVAR
LE COLLINE DELLE BARBE FIORITE
N
O
E
S
LA CITTÀ FORTEZZA
DORGAN

Elenco dei luoghi

Luogo	N.	
Accampamenti	45	☐
Alti Padiglioni	3	☐
Andaines	99	☐
Antro Malefico	49	☐
Barbe Fiorite	93	☐
Calderone	179	☐
Cammino dei Conquistatori	166	☐
Città Alta	87	☐
Città Bassa	121	☐
Corte dei Miracoli	37	☐
Cuore d'Odio	152	☐
Fenga	192	☐
Galdor	28	☐
Gobledilgu	223	☐
Grande Pianura	33	☐
Kandaroth	55	☐
Lago	24	☐
Mercanti	67	☐
Monti delle Bestie	9	☐
Ordreth	144	☐
Paludi	22	☐
Passo delle Rocce	218	☐
Pentacolo	47	☐
Picco del Rovar	126	☐
Porta d'Oriente	158	☐
Prigione dell'Oblio	219	☐
Selartz	25	☐
Seleite	16	☐
Spirito d'Ordreth	107	☐
Terra dei Dannati	57	☐
Ultimo Avamposto	1	☐
Via dei Costruttori	19	☐
Viscere del Rovar	225	☐
Vulcani	100	☐

Scheda del Personaggio

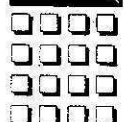
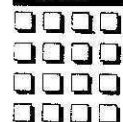
I:14	C:15	M:7	A:12
V:31		D:0	

☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

....

ARMI	D
Assilana	*3D*
....	....
....	....
....	....

OGGETTI MAGICI

....

....

....

POTERI DI ASSILANA

....

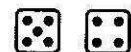
....

....

....

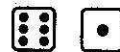
....

....

....

Regole del gioco

Il Personaggio

L'Iniziativa (I) rappresenta la velocità di reazione, la capacità di prendere decisioni.
La Combattività (C) valuta l'abilità nel maneggiare le armi, come anche l'esperienza nel corpo a corpo.
La Magia (M) misura l'abilità nei sortilegi, nonché la conoscenza degli arcani della magia e il controllo sugli spiriti elementali.
L'Aura (A) misura il magnetismo che si esercita sulle altre creature intelligenti, la capacità di imporsi come capo.

A ogni caratteristica è associato un numero che può variare da 3 a 30, nel corso del gioco. Più questo numero è alto, più abile è il personaggio. Basta che dai un'occhiata alla **Scheda del Personaggio**, a pagina 11, e vedi subito che ser Pereim è un guerriero eccezionale (C:15), il quale ha anche dei buoni riflessi (I:14); però è un po' scarso quanto a fascino (A:12), e la sua conoscenza della magia è decisamente insufficiente (M:7). Accanto a questi punteggi di partenza c'è uno spazio in cui puoi trascrivere le modificazioni. Comunque, a

meno che non venga specificato nel testo, il punteggio non può mai superare quello di partenza.

La **Vitalità** (V) misura la resistenza agli attacchi fisici o magici.
I punti di **Danno** (D) misurano la gravità delle ferite. Quando il punteggio di Danno supera il punteggio di Vitalità, il personaggio muore. Quando invece il punteggio di Danno è 0, come all'inizio dell'avventura, ser Pereim è in piena forma, pronto ad affrontare qualsiasi pericolo!

Potere

Sulla tua Scheda ci sono anche quattro tabelline di sedici quadratini ciascuna, sormontate da un simbolo. Ogni volta che nel corso dell'avventura troverai scritto *Scelta del Libro del Potere* dovrai scegliere uno tra questi quattro atteggiamenti (le spiegazioni sono più avanti), segnando un quadratino nella tabella corrispondente. Nella riga che si trova sotto le tabelline dovrai riportare il numero di quadratini già segnati. (Usa una matita: questi punteggi cambieranno nel corso del gioco.) La somma di questi punteggi rappresenta il *Potere*. Il tuo Potere di partenza è pertanto nullo. Il Potere misura l'esperienza maturata nel mondo di Dorgan, la capacità di integrarsi in questo universo, come anche la fama acquistata dal personaggio. Via via che aumenta, il Potere permette di utilizzare nuove capacità della spada magica.

Armi e Oggetti Magici

Sempre sulla Scheda, al centro, è indicata l'*arma* utilizzata da Pereim: la *spada bastarda*. Si tratta di un'arma che può essere usata indifferentemente a due mani o con una mano sola. L'abbreviazione *3D* significa che devi

lanciare tre dadi per determinare i punti di Danno che infliggi all'avversario. Se trovi una nuova arma, devi prendere nota del suo nome e del danno che infligge: in seguito potrai scegliere quale arma utilizzare.
Nel corso della tua avventura avrai modo di entrare in possesso di vari *oggetti*, anche *magici*. Se non si tratta di armi ne scriverai nome e potere nella apposita sezione. Se fai dono di un oggetto magico a un altro personaggio, non dimenticare di cancellarlo dalla lista.

I poteri magici di Assilana

In basso a sinistra troverai lo spazio per segnare i poteri di Assilana, la spada magica; Pereim potrà disporre di queste capacità via via che il suo Potere aumenterà.

Turni di Gioco

L'avventura di "Partita a quattro" si suddivide in **Turni di Gioco**, nel corso dei quali sarai impegnato in una delle tre azioni seguenti: riposo, spostamenti, esplorazioni.

Riposo

Il *riposo* permette di togliere 10 punti di Danno al tuo personaggio. Ricordati di modificare in tal senso la Scheda del Personaggio. Quando avrai portato a termine l'avventura, conta quante volte ti sei riposato. Avrai modo così di valutare la tua diversa prestazione da un'avventura a un'altra.

Spostamenti

Puoi effettuare uno *spostamento* tra due luoghi solo se sono *vicini* e *collegati da una via di comunicazione*. Ad

esempio - dai un'occhiata alla *carta* all'inizio del libro - nel corso di un Turno di Gioco puoi passare dalla Via dei Costruttori al Cammino dei Conquistatori, oppure a Fenga o a Seleite. Se ti trovi in un luogo che compare nell'*Elenco dei luoghi* (lo trovi sempre all'inizio del libro), ma non è segnato sulla carta, non puoi spostarti.

Esplorazione

Il luogo in cui si trova il tuo personaggio ti incuriosisce? *Esploralo!* Cerca nell'Elenco dei luoghi il paragrafo corrispondente. Se la casella è sbarrata vuol dire che hai già esplorato questo luogo, e non puoi farlo un'altra volta. Se la casella è bianca, vai al paragrafo corrispondente.
Quando incontri la dicitura *Fine dell'Esplorazione*, allora il tuo Turno di Gioco è finito: sbarra la casella corrispondente al luogo dove ti trovi.
Qualche volta ti imbatterai nella scritta *Fine dell'Esplorazione per tutti*: nel gioco **in gruppo**, anche i personaggi che non hanno partecipato all'esplorazione dovranno barrare la casella nel proprio Elenco. Quando un'indicazione di paragrafo non è preceduta dalla scritta *Fine dell'Esplorazione*, torna alla mappa senza barrare la casella.

Scelta del Libro del Potere

La scritta *Scelta del Libro del Potere* indica che devi assumere un determinato *atteggiamento*, simboleggiato da uno di questi quattro segni:

Aggressivo

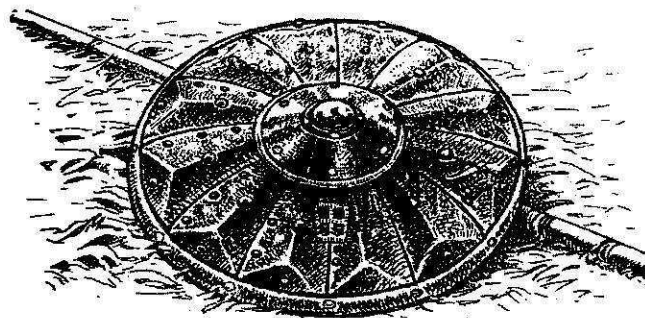
Amichevole

Scaltro

Prudente

Per sapere cosa fare vai in fondo al libro, dove si trova il **Libro del Potere**: devi andare al *numero del paragrafo che ti viene indicato*, ma la *scelta della sezione*, e quindi dell'atteggiamento che intendi adottare, spetta a te.
Esempio: alla fine di un paragrafo trovi scritto *Scelta 1 del Libro del Potere*. Se vuoi mostrarti aggressivo, vai **all'1** [simbolo Aggressivo]; se preferisci assumere un atteggiamento prudente, vai all'**1** [simbolo Prudente]. Ogni volta che scegli un atteggiamento, sbarra un quadratino nella casella corrispondente sulla Scheda del Personaggio e modifica il tuo punteggio di Potere.

Fine dell'Avventura

Questa scritta generalmente indica che sei morto, o che sei prigioniero senza via d'uscita... Ma nulla ti impedisce di ricominciare l'avventura dall'inizio e di riprendere la tua missione partendo dall'**Ultimo Avamposto**. La scritta *Fine dell'Avventura per tutti* indica invece che il tuo personaggio ha portato a termine la missione, superando, in caso di gioco in gruppo, tutti gli altri giocatori.

Combattimenti

Quando combatti, per colpire il tuo avversario devi portare a termine un attacco . Lancia tre dadi: se il totale è inferiore o uguale al tuo punteggio di Combattività del momento, l'attacco è riuscito. A questo punto il Danno che infliggi al tuo avversario dipende dall'arma usata. Chi possiede l'Iniziativa più alta attacca per primo; poi toccherà all'avversario. Se i protagonisti sono ancora vivi, avrà inizio un nuovo Scontro. Se il tuo personaggio vince, il suo Turno di Gioco continua.

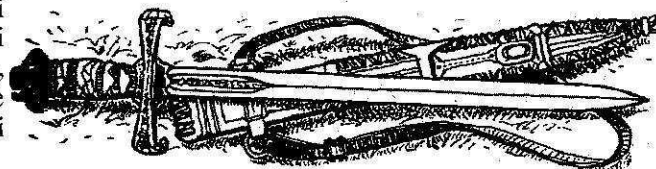
Combattimento semplice

Talvolta le cose si mettono male e bisogna ingaggiare battaglia. Se trovi l'indicazione *Combattimento Semplice*, lancia il numero di dadi indicato. Il totale ottenuto è il punteggio di Danno da aggiungere sulla tua Scheda. Se il punteggio di Danno è superiore a quello di Vitalità puoi richiudere il libro: il tuo personaggio è spacciato. Se il punteggio di Danno è inferiore, continui l'avventura.

Combattimento avanzato

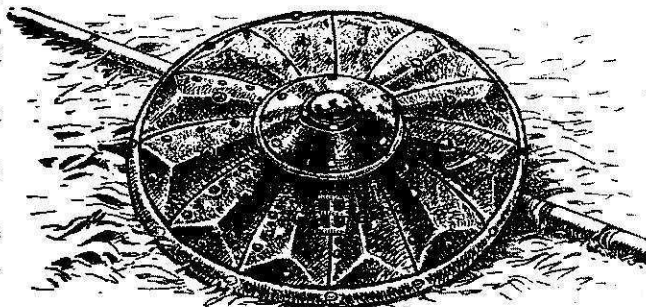
Il *Combattimento Avanzato* ti pone di fronte a qualche creatura particolarmente pericolosa... Sta a te uscirne a testa alta! Il tuo avversario è sempre descritto allo stesso modo, ad es.:

Super Dogdoye   I:18 C:20   V:70 D:9D

L'ultima indicazione serve a stabilire quanti punti di Danno può infliggerti l'avversario. In questo caso devi lanciare nove volte il dado. Il totale potrebbe essere: 5, 4, 5, 1, 3, 4, 6, 6, 3, e cioè 37 punti di Danno! Inutile dire che il tuo personaggio dovrà evitare accuratamente di imbattersi in un super dogdoye!

Assilana

Assilana è una spada straordinaria, di cui neppure tu conosci tutti i poteri.
È stata forgiata migliaia di anni fa, in un'epoca in cui la magia era sconosciuta agli uomini. Nessuno ne conosce l'origine, ma tutti i sapienti della grande biblioteca del Palazzo sono d'accordo sul fatto che la mano che l'ha forgiata non era certamente umana... Alcuni sostengono addirittura che essa sarebbe fatta dello stesso materiale di cui è fatto il mitico Primo Scudo, ma questa tesi audace non ha molti elementi a suo sostegno. Ad ogni modo, quest'arma è una compagna fidata che ti ha salvato la vita innumerevoli volte.
Per sfruttare appieno i poteri soprannaturali di Assilana hai bisogno di esperienza, di Potere.
Con 5 punti di Potere, aggiungi 1D di Danno per ogni colpo portato a segno.
Con 10 punti di Potere, lancia un dado supplementare ogni volta che colpisci il tuo avversario. Se ottieni 5 o 6, gli tagli di netto la testa.

Il Primo Scudo

Se riesci a impadronirti del Primo Scudo, Assilana acquista nuovi poteri.
Ogni volta che un personaggio lancia un sortilegio, che non sia Taumaturgia o Panacea, lancia un dado: se ottieni 4 o 5, il sortilegio è annullato; se ottieni un 6, il sortilegio ricade su chi lo ha lanciato!
Inoltre, la Vitalità del tuo personaggio aumenta di 5 punti.

Regole per il gioco in gruppo

L'ordine di gioco

All'inizio i personaggi si trovano in luoghi diversi.
L'ordine di gioco è determinato dal punteggio di Iniziativa dei personaggi; il più forte comincia, seguito dagli altri in ordine decrescente. In caso di punteggio pari, colui che possiede il Potere più elevato gioca per primo. Se, ancora una volta, c'è una situazione di parità, si risolve il problema ai dadi. Ogni partecipante gioca i suoi Turni di Gioco, come nel gioco in solitario, finché uno dei giocatori non trova la frase *Fine dell'Avventura per tutti.*

Le alleanze

Il bello del gioco in gruppo è di poter unire le forze, contrattare, scambiarsi oggetti magici... o uccidersi a vicenda! Quando due o più personaggi decidono di unire i loro destini, formano un'**alleanza**. A tale scopo, è sufficiente incontrarsi in uno stesso luogo.
Tutte le alleanze hanno un capogioco, determinato in maniera automatica: basta fare la somma dei punteggi di Potere e di Aura di ciascun alleato. Il ruolo di capogioco toccherà a quello con il punteggio più alto. In caso di

parità, il capogioco sarà il personaggio con il più alto punteggio iniziale di Aura. Ad ogni modo, il giocatore può rifiutare il ruolo di capogioco; in tal caso, per quel Turno di Gioco il suo punteggio di Aura scende a 3. Tutti i personaggi alleati, tranne il capogioco, richiudono il libro. Ogni volta che bisogna fare una scelta (comprese quelle del *Libro del Potere*), tocca al capogioco decidere, mentre le conseguenze ricadranno su tutto il gruppo. Nell'ordine di gioco, l'alleanza occupa il posto del suo capogioco. In caso di ritrovamento di oggetti magici, il capogioco se ne impadronisce e, se lo giudica opportuno, li distribuisce agli altri. Ogni volta che il capogioco opera una *Scelta del Libro del Potere*, tutti i giocatori dovranno modificare di conseguenza la loro Scheda del Personaggio.

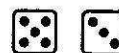
Combattimento Semplice

Il punteggio di Danno viene diviso tra gli alleati, arrotondando all'unità superiore.

Combattimento Avanzato

Ogni personaggio può agire una volta in ogni Scontro. L'ordine di azione nello Scontro dipende dal punteggio di Iniziativa. Ad esempio, se Caithness, Kandjar e ser Pereim combattono insieme contro un avversario con Iniziativa 13, si avrà il seguente ordine di combattimento:

Ser Pereim (I:14)
Avversario (I:13)
Caithness (I:9)
Kandjar (I:7)

Si può notare, osservando i punteggi d'Iniziativa, che in questo caso né Caithness né Kandjar hanno lanciato sortilegi.

L'avversario cerca sempre di attaccare il personaggio con l'Iniziativa più bassa. Un personaggio può decidere, all'inizio di uno scontro, di proteggere uno dei suoi alleati frapponendosi tra lui e l'avversario, ma questo farà diminuire il suo punteggio di Iniziativa. Per esempio, l'Iniziativa di ser Pereim scende a 10, e inoltre deve subire l'attacco della creatura al posto di Caithness.
Se il capogioco muore durante un combattimento, si designa immediatamente un successore. A combattimento finito il nuovo capogioco andrà al paragrafo a cui si trovava il predecessore, ma utilizzando il proprio libro.

Combattimento tra personaggi

Un'alleanza (o un personaggio) può anche combattere contro un'altra alleanza (o un personaggio). In questo caso, si segue il procedimento del *Combattimento Avanzato*, con due differenze: i personaggi delle due parti scelgono liberamente il loro avversario, ma la regola di interposizione resta valida. D'altra parte, se un capogioco muore, l'alleanza perdente si sottomette al capogioco o al personaggio vincitore per il Turno di Gioco in corso. I vincitori possono spogliare i morti dei loro oggetti magici.

Riposo

Quando il capogioco si riposa, ognuno degli alleati sottrae 10 punti dal Danno. In più, durante i turni di riposo i personaggi possono scambiare liberamente gli oggetti magici in loro possesso.

Come rompere un'alleanza

È facile che un capogioco acquisti troppo potere all'interno di un gruppo. In questo caso, se un giocatore decide

di rompere l'alleanza, deve annunciarlo prima dell'inizio del Turno di Gioco. Indipendentemente dai suoi punteggi di Iniziativa e Potere, per quel Turno di Gioco il personaggio agirà prima dell'alleanza, e *dovrà spostarsi* verso un altro luogo.
Quando un personaggio giunge in un luogo occupato da altri giocatori e non vuole stringere un'alleanza, lancia una sfida. Gli altri personaggi hanno solo due alternative: accettare la sfida, ingaggiando immediatamente un combattimento, o andarsene. In questo caso, però, perdono il Turno di Gioco successivo.
Quando un personaggio arriva in un luogo occupato da un'alleanza che non lo accetta, deve scegliere se combattere o tornare al proprio punto di partenza. In questo caso considera concluso il proprio Turno di Gioco, come dopo uno spostamento. Se il personaggio è stato teletrasportato, ma solo in questo caso, può fuggire verso un luogo contiguo.
Quanto detto nei due casi precedenti vale sia per un personaggio che per un'alleanza: il principio resta lo stesso.

La lettura di "Partita a quattro"

Tutti i paragrafi i cui numeri sono scritti *tra due trattini* vanno letti in segreto, gli altri ad alta voce. In ogni caso i combattimenti si svolgono apertamente, e i giocatori devono comunicare anche tutti i cambiamenti apportati alla loro Scheda del Personaggio.

Regole abbreviate

Regole
per il gioco in solitario

Durante ogni Turno di Gioco: riposare, spostarsi o esplorare.

Riposo: toglie 10 punti al punteggio di Danno.

Spostamento: tra luoghi contigui uniti da una via di comunicazione; è impossibile muoversi partendo da un luogo che non è segnato sulla carta.

Esplorazione: consultare l'Elenco dei luoghi e andare al paragrafo corrispondente al luogo. Non si può esplorare se la casella è già barrata.

Combattimento Semplice: lancia il numero di dadi indicato e aggiungi il risultato al tuo punteggio di Danno.

Combattimento Avanzato: ad ogni Scontro, puoi usare un'arma. Per vincere devi avere successo in un assalto di Combattività.
L'assalto di Combattività riesce se il punteggio di Combattività è superiore o uguale al lancio di tre dadi.
Ha diritto di attaccare per primo chi ha l'Iniziativa più

alta. Se nel corso di un combattimento il tuo punteggio di Danno supera quello di Vitalità, il personaggio muore.

Ritrovo: se un paragrafo termina con l'invito a recarsi in un determinato luogo, torna alla mappa: il tuo Turno di Gioco è finito.

Fine dell'Esplorazione. Barra la casella dell'Elenco che corrisponde al luogo indicato. Il tuo Turno di Gioco è concluso.

Fine dell'Esplorazione per tutti. Tutti i giocatori devono barrare la casella corrispondente.

Fine dell'Avventura. Hai perso.

Fine dell'Avventura per tutti. Hai vinto!

Regole complementari
per il gioco in gruppo

Capogioco: massimo di Aura+Potere. Prende tutte le decisioni per l'alleanza.

Combattimento Semplice: i punti di Danno vengono divisi tra gli alleati.

Combattimento Avanzato: ognuno può agire una volta per ogni Scontro. Regola dell'interposizione.

Sfida: ritirata (perdita del Turno di Gioco) o combattimento.

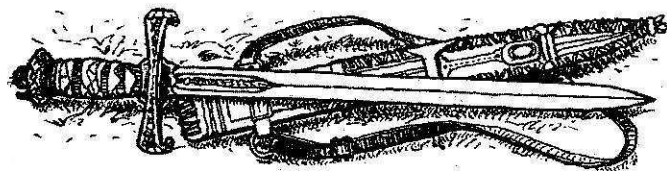
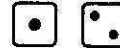
Combattimento tra personaggi: recupero degli oggetti magici.

Alleanza a riposo: scambio di oggetti magici.

Rottura dell'alleanza: prima del Turno di Gioco dell'alleanza.

Pereim
il Cavaliere

Tu sei ser Pereim, il cavaliere.
Allevato nel rispetto della legge e delle tradizioni dell'Impero, hai raggiunto tutte le tappe del potere: paggio, scudiero, cavaliere; ora il trono imperiale è alla tua portata! Ma il titolo di signore dei cavalieri non ha più il prestigio di un tempo: l'Impero è in costante declino, già da molti secoli, e la sua autorità è ormai puramente formale. Da lungo tempo l'armata imperiale è stata sciolta, e non bastano certo i cento cavalieri della città dai Mille Volti, la capitale dai ricchi palazzi, per far regnare la legge sulle province.
Ruminando questi cupi pensieri, sali i gradini del Palazzo. Tutti ti salutano con rispetto, sei il cavaliere più in vista del momento. Rispondi a tutti con un cenno frettoloso: sei chiamato al capezzale del signore dei cavalieri, che ti trasmetterà, come vuole la tradizione, le sue ultime volontà.
Mentre le guardie si scostano al tuo passaggio, ti soffermi un istante ad osservare una delle statue allineate lungo la parete... Celindor il Feroce! Tu sei della sua schiatta, una razza che ad ogni generazione dà i natali al fiore della cavalleria. Sfiori l'elsa di Assilana, la tua spada incantata,

prima d'entrare nella camera di Siram il Temerario, l'uomo che rispetti più di ogni altro, poiché è tuo padre...
La stanza spoglia è illuminata debolmente dalla luce di due candele. Ai piedi del letto, tua madre e le tue tre sorelle sono raccolte in preghiera. Domini l'emozione che ti stringe il cuore. Il volto madido di sudore di Siram si staglia nella penombra. Ti rivolgi al vecchio con tono solenne:
«Signore dei cavalieri, guardiano dell'Impero, protettore di trecento province, ho il privilegio e il dovere di raccogliere le vostre ultime volontà al fine di compierle e rendermi degno del titolo che mi conferite».
Siram ti tende una mano che non osi afferrare. La voce del moribondo risuona nella piccola stanza.
«Figlio mio, tu che rispetti così scrupolosamente le leggi, ritrova il Primo Scudo, simbolo e sostegno del nostro antico potere. Esso riposa nel mondo di Dorgan, lontano, verso est. Siccome...»
Un violento colpo di tosse interrompe il discorso del vecchio. Il suo corpo si irrigidisce, gli occhi aperti fissano già la dimora delle anime defunte. Dentro di te, qualcosa si spezza.
Questa volta rifiuti l'aiuto dello scudiero e selli da solo il cavallo. I tuoi soli compagni saranno Assilana e il tuo destriero. Allontanandoti, volgi un'ultima volta lo sguardo verso i bastioni merlati che la luce della sera accende di riflessi rosso sangue.
Vai all'**Ultimo Avamposto**.

– 1 –

Due anni sono trascorsi dall'inizio della tua ricerca... Due anni di tormenti, duelli, vittorie e sconfitte... Sei partito in sella al tuo fedele destriero, senza immaginare che la tua impresa insensata gli sarebbe costata la vita. Il ricordo di quell'episodio funesto non cessa un istante di tormentarti: l'attacco delle Ali della notte, mostruose creature dagli artigli avvelenati che piombano dal cielo sulle loro vittime, era durato solo pochi istanti... Quanto bastava per uccidere la tua cavalcatura, intossicata dal lento veleno che si diffondeva nelle sue vene... Immagini insostenibili che ti tornano alla mente ogni volta che senti il peso della solitudine... Terribile visione che non riuscirai mai a cancellare completamente dalla mente. Ma hai deciso di continuare questa ricerca assurda, perché la morte del tuo fedele compagno di tante battaglie non sia stata vana. Vincerai questo mondo di Dorgan, in cui si nasconde il Primo Scudo...

Oggi stai camminando attraverso queste steppe, orlate a nord da alte ed inviolabili pareti rocciose, e a sud da un oceano ostile ad ogni navigazione. Senza Assilana, la tua fedele spada, ti saresti forse già steso a terra in attesa che il sole implacabile ti dia il colpo di grazia. Ma lo spirito racchiuso nella sua lama incantata ti obbliga a proseguire... Infatti, quale cavaliere oserebbe disonorarsi davanti alla leggendaria Assilana? *Non io di certo!* pensi, facendo appello a tutto il tuo orgoglio per continuare a marciare verso est. Le tue razioni sono agli sgoccioli, hai bevuto l'ultima goccia d'acqua parecchi giorni fa e le tue gambe si fanno sempre più pesanti... Nessun animale, nessuna traccia di vita. La sete ti tormenta senza sosta. Improvvisamente, all'orizzonte, un elemento nuovo compare nel monotono paesaggio... Il cuore ti batte all'impazzata, chiami a raccolta forze che non sapevi neppure di avere e ti lanci in una folle corsa... Ad ogni passo, il timore e la speranza ti assalgono: è un miraggio, o la fine delle tue sofferenze? Vai al **114**.

1 *Tuo padre morente ti tende la mano*

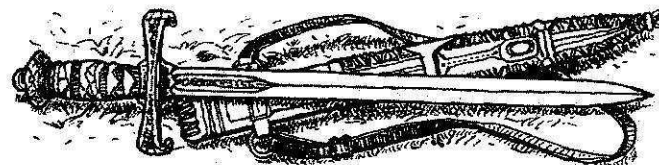
– 2 –

Questa volta pensi di aver accumulato sufficiente esperienza per penetrare tutti i segreti di Seleite. Se possiedi 6 punti di Potere, scivoli nell'incoscienza e vai alla **Prigione dell'Oblio**. Se ancora non li possiedi, vai a **Seleite**.

3

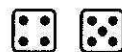
Il quartiere degli Alti Padiglioni è senza dubbio il più imponente di Selartz. I suoi giganteschi tendoni grigi, alti più di venti metri, sono sostenuti da una decina di enormi piloni piantati profondamente nel terreno. In cima al pilone più alto sventola una splendida bandiera verde attraversata da una falce di luna color oro. Interroghi un passante, chiedendo chi è il proprietario di questo emblema. L'uomo ti risponde sprezzante che solo un imbecille o, peggio, uno straniero può ignorare il suo nome. Preferisci evitare una rissa in questo quartiere dove, ad ogni angolo, stazionano almeno quattro guardie; insisti invece per ottenere una risposta, scusandoti per il tuo status di straniero a Selartz.
«Nintelhot» dice infine l'uomo, con aria seccata. Ora che conosci un nome importante, forse avrai la possibilità di sapere cosa si nasconde sotto queste gigantesche tende. Vai al **132**.

4

La porta resiste alle tue spinte, rifiutandosi di spostarsi di un pollice! Poi scoppia a ridere, insultandoti:
«Allora, verme, vuoi raggiungere il Pentacolo? Larva di mosca, caricatura di cavaliere, ti schiaccerò come un insetto sotto una massa di acqua salmastra!»
Un terribile scossone fa vibrare la volta. Lontano, sopra di te, il cielo scompare a intermittenza. Le pareti liquide tremano sempre più forte: è il momento di tagliare la corda! Ancora una volta devi correre a perdifiato per sfuggire ad un pericolo mortale! Ad ogni passo rischi di scivolare sulle alghe, che riprendono vita a contatto con l'acqua. Alle tue spalle un rombo di tuono si lancia al tuo inseguimento! Ormai, a un centinaio di metri, intravedi la riva fangosa del lago, unica speranza di sopravvivenza. Ma le onde ti afferrano! Ti senti sballottare qua e là come un tappo di sughero, e sommerso dall'acqua perdi conoscenza. Quando riapri gli occhi, ringrazi i tuoi avi di essere ancora vivo e ti rialzi a fatica, tutto dolorante. Parola di cavaliere, un giorno tornerai qui e varcherai quella dannata porta per scoprire cosa protegge con tanto accanimento! Prendi nota: in questa prova hai perso ben 2 punti di Iniziativa e 2 punti di Combattività. Vai al **Lago**.

5

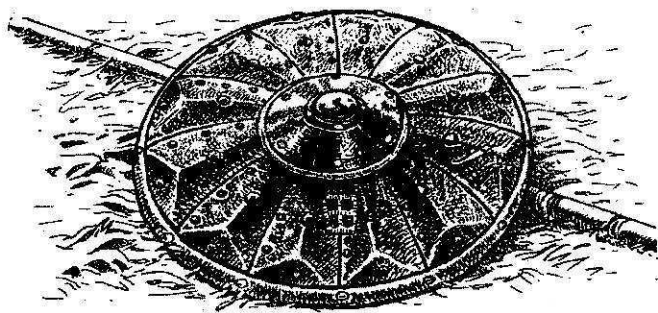
Cammini ormai da un'ora quando, all'improvviso, la temperatura cala bruscamente e delle forme indistinte cominciano a volteggiarti attorno. Di colpo, tutti i rumori della palude cessano. In questo silenzio opprimente vedi una dozzina di spettri, simili a quelli che avevi sognato, sorgere dalla nebbia... Una voce orribilmente familiare ti rivolge la parola:
«Mortale, devi morire... dividi con noi la nostra dannazione eterna...»

Combattimento Semplice : 5D

Se sfuggi al tocco glaciale di questi esseri malefici, vai al **167**.

6

Assilana sussurra:
«Mio fratello lo Scudo è vicino, lo sento!» e sprigiona un'aura dorata che non avevi mai visto prima. Nel frattempo, il cubo si materializza lentamente in una sostanza corrosiva che non puoi evitare...

Combattimento Avanzato
Cuore D'Odio I:1 C:30 V:16 D:6D

Durante questo combattimento, le ferite inflitte da Assilana causano 1D in più rispetto al punteggio abituale. Dal canto suo, il cuore può attaccare tutti i personaggi presenti in ogni Scontro. Se vinci, vai al **48**.

– 7 –

Tra Selartz e Seleite cresce la parte più selvaggia della grande foresta di Andaines. Pochi osano avventurarsi in questi luoghi, poiché numerose leggende mettono in guardia il viaggiatore sul carattere malefico di questa regione inesplorata. Ma non sarà certo una superstizione a farti indietreggiare, anzi, il fascino dell'ignoto esercita un grande potere sulla tua immaginazione. Ma dopo una

mezza giornata di marcia solitaria, i cespugli di rovi e i grovigli di radici hanno un po' raffreddato il tuo entusiasmo. Inoltre provi un senso di disagio in questa regione, dove l'unica forma di vita sembra essere rappresentata dagli insetti che ti ronzano attorno ogni volta che sposti uno dei tronchi marci caduti sul sentiero. Ogni tanto intravedi tra il fitto fogliame dei corvi aggraziati dalle lunghe ali nere. I loro tristi richiami sembrano suggerirti che il tuo posto è altrove, ben lontano da questa zona della foresta di Andaines. Vai al **133**.

– 8 –

Avvicinandoti, distingui meglio i dettagli dell'edificio: sembra costruito con un materiale piuttosto strano. Il bianco lattiginoso e leggermente luminescente della muraglia, l'assenza di merli e feritoie, sono tutti segni di un'architettura non umana. La natura della muraglia ti lascia perplesso: una materia meno dura di quanto appaia, quasi soffice, una superficie morbida al tatto, disseminata di piccoli fori misteriosi... Costeggi la parete scrutandola nei minimi dettagli. L'uniformità della costruzione ti affascina e ti esaspera al tempo stesso. Infine i tuoi sforzi vengono premiati: dissimulata in una rientranza, trovi un'apertura larga quanto basta per lasciarti passare. Vai al **123**.

9

I venti ghiacciati dei Monti del Rovar si incanalano senza sosta nelle gole, producendo un lamento lugubre che lancia un ultimo avvertimento al viaggiatore: questa regione non è fatta per gli uomini, è ostile... Ma tu non sei di quelli che si danno per vinti alla prima difficoltà! Nonostante le dita intorpidite, le orecchie congelate e il

corpo intirizzito, prosegui verso la meta che ti sei dato: arrivare in cima ad uno dei picchi del Rovar, dove sono custoditi, dicono, i segreti più antichi. Dopo molte ore di cammino i tuoi piedi affondano nella neve immacolata; da ogni lato, altissime pareti di ghiaccio ti impediscono la scalata. Davanti a te il passaggio si restringe a poco a poco, e percorso ancora qualche metro raggiungi la fine della gola. La neve comincia a scendere a larghi fiocchi... Il rischio di morire di freddo non è da sottovalutare. Vuoi tornare indietro (vai al **112**) o prosegui ancora nella tormenta (vai al **27**)?

– 10 –

Non hai intenzione di rimanere qui per ore! Facendo appello a tutto il tuo coraggio ti metti a gridare, nella speranza di spaventare questi maledetti uccelli: la loro impassibilità comincia a seccarti. Invece dell'atteso fuggi fuggi, le aquile spiccano il volo una ad una, indifferenti al tuo grido! Non c'è dubbio, questi uccelli sono dotati di ragione o, peggio, sono controllati da una creatura intelligente rintanata dietro una delle tante pareti rocciose, che aspetta solo un tuo passo falso per manifestarsi e seppellirti sotto una tonnellata di neve! Quasi a confermare i tuoi timori, ti accorgi che un rapace si sofferma un attimo ad osservarti, poi vola via descrivendo larghi cerchi nel cielo: si avvicina, si allontana... Ne approfitti per filare alla svelta (vai al **150**) o preferisci dominare questo impulso e segui la direzione che la creatura alata sembra indicarti (vai al **Picco del Rovar**)?

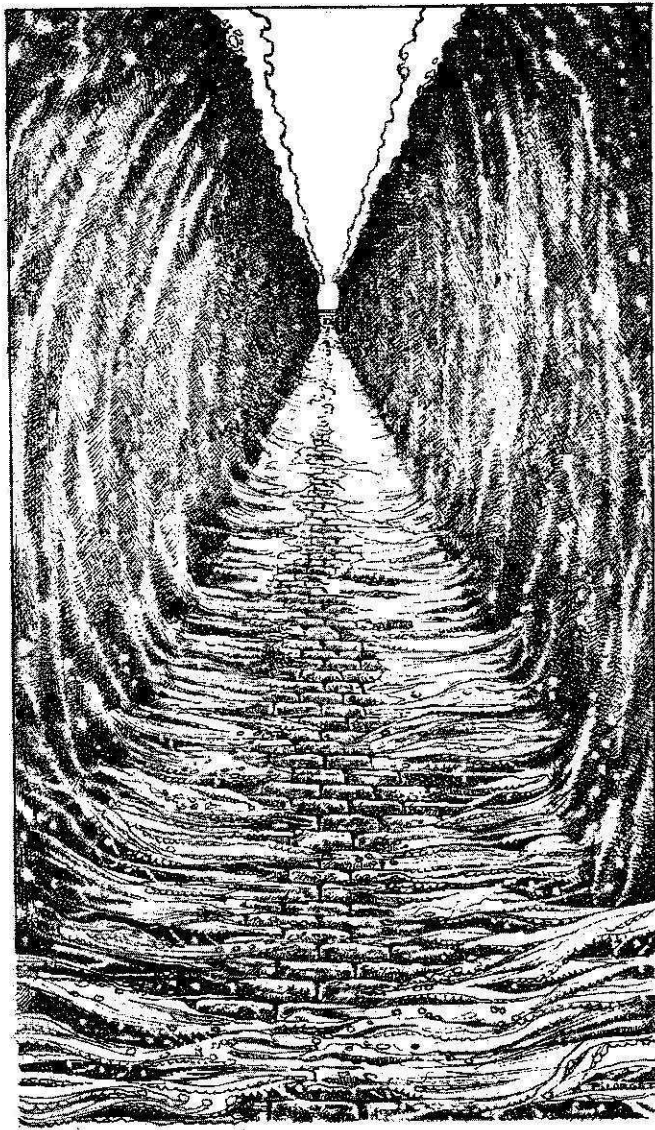
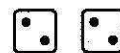
11

In prossimità delle case fai un'atroce scoperta: non è un ameno villaggio, è il quartier generale di una tribù selvaggia! Ad ogni porta sono appese in bell'ordine un certo numero di teste di nani, e i bambini non stanno giocando con una palla... In cima a lunghe pertiche fanno bella mostra di sé le teste tagliate di fresco, ancora sanguinanti. La tua non sfigurerebbe di certo, sistemata lassù...
Scelta 14 del Libro del Potere.

12

Dopo un attimo di inquietudine (ti è sembrato che qualche gnomo si stesse avvicinando al tuo nascondiglio), il suono della fanfara si allontana progressivamente! L'hai scampata bella! Ora capisci perché queste verdi colline non sono coltivate da umani: chi oserebbe esporsi alle burle degli gnomi? Neppure una terra fertile come questa giustifica una simile prova! Prudentemente esci dal boschetto, e lasci questo luogo falsamente paradisiaco senza aspettare un secondo di più. *Fine dell'Esplorazione.* Vai alle colline delle **Barbe Fiorite**.

– 13 –

Ma l'oscurità cala rapidamente, e con il suo favore nuove creature popolano la gola: fruscii e ululati segnalano la loro presenza. Sono nascoste negli anfratti più scuri delle pareti. Acceleri l'andatura. Un concerto di guaiti, fruscii e grugniti ti accompagna. Dopo una svolta, un tremendo spettacolo si offre al tuo sguardo: un carro rovesciato finisce di bruciare, circondato da mercanzie sparpagliate a terra. Uno stormo di avvoltoi pasteggia con un cadavere impalato su una lunga lancia. L'orrore ti prende alla gola! Cacci via gli avvoltoi mulinando la spada. Gracchiando, gli uccelli si alzano in volo, preferendo rinunciare ad un buon pasto piuttosto di affrontare la lama scintillante di Assilana. Vai al **115**.

15 *Le liquide pareti incombono minacciose su di te*

– 14 –

Ben presto, l'uomo nota il tuo interesse per i particolari della storia di Dorgan.

«Mio signore, io non sono un erudito, ma conosco un luogo straordinario dove potrei condurvi...»

«Di che luogo parli?» lo interroghi, timoroso di cadere in un trabocchetto.

«Oh, un luogo veramente speciale: la dimora di Ertol Aguil, lo stregone. Dicono che ha il potere di stringere patti con potenze occulte e può trasformare i suoi nemici in pesci!»

«Briccone! E tu vorresti portarmi a casa sua?»

«Assolutamente no! Io non sono un guerriero, non oserei mai avvicinarmi a meno di cinquecento metri dalla sua casa. Non sono come voi, la mia vita è semplice e gradevole, e se posso guadagnare qualche pezzo d'oro rendendo un servizio agli stranieri, tanto meglio!»

Mercanteggi qualche minuto. Raggiunto un accordo sul prezzo, lo paghi e lo segui fuori dalla città. Vai al **44**.

– 15 –

Nuoti lungo la riva cercando un punto più comodo per guadagnare la terra ferma. Ogni tanto vedi sul fondo delle alghe molto strane, che sembrano dotate di vita propria. In che razza di pasticcio ti sei andato a cacciare questa volta? Distogli lo sguardo da queste piante acquatiche e scruti la riva del lago. *Chiedi e ti sarà dato* pensi, scoprendo che poco lontano l'alta riva lascia il posto ad una spiaggia melmosa. Messi i piedi a terra, scopri con enorme stupore che i tuoi stivali affondano solo di pochi centimetri e poi incontrano un fondo solido. Sotto il sottile strato di melma si nasconde una larga strada lastricata di pietra, che punta diritta verso il centro del lago! Davvero strano... Ma non è il momento di esitare! Per

lottare contro forze occulte non c'è nulla di meglio della tua fedele compagna. Sguaini la spada, la sua lama comincia a vibrare generando un suono basso e dolce... ma ecco presentarsi uno spettacolo straordinario: a poco a poco le acque fangose si ritraggono, invitandoti ad avanzare verso il centro del lago! Stringi più forte Assilana e accetti l'invito. Le alghe che avevi visto si seccano al semplice contatto con l'aria! Le due muraglie d'acqua che costeggiano il passaggio lastricato ti mettono a disagio: speriamo che i poteri di Assilana non si indeboliscano... Mentre cammini, intravedi attraverso l'acqua fangosa i contorni di edifici semiaffondati nella melma, circondati da autentiche colonne d'alghe che si protendono verso la superficie. Sollevando il capo, scopri con orrore che le pareti si incurvano sopra di te, lasciando vedere solo una sottilissima striscia di cielo! L'angoscia ti prende alla gola. Ti fermi un istante, ma riprendi subito la marcia... Qualche goccia d'acqua ti cade sul volto, mentre la striscia di cielo blu sembra ondeggiare pericolosamente... Vai al **174**.

16

Se hai già contemplato le rovine di Seleite, vai al **2**. Altrimenti, vai al **71**.

17

Davanti alla residenza del governatore ci sono poco più di cinquanta persone in coda che aspettano pazientemente. Al ritmo con cui avanzano, dovrai aspettare parecchie ore prima di superare la soglia del Palazzo.
Invece i soldati, accompagnati talvolta da civili, entrano ed escono da una porta secondaria senza essere controllati. Con la tua cotta di maglia, l'elmo e la spada, non ti

sarebbe difficile spacciarti per uno di loro. Se decidi di pazientare e rispettare in coda, vai al **40**. Altrimenti, vai al **70**.

18

Alla pallida e tremolante luce della torcia, osservi i dintorni: il pavimento perfettamente liscio ha il colore dell'ebano. Nessuna creatura in vista, eppure hai la sensazione di essere costantemente spiato... Cammini verso il centro del cratere mentre l'eco dei tuoi passi si moltiplica sulla superficie vetrificata. Stringendo tra le mani Assilana, ti chiedi quale sia l'origine di un simile posto. Ma le tue riflessioni vengono interrotte dall'apparizione di un fascio di fiamme verdi che sorge dal nulla, volteggiando a una decina di metri da te. Il balletto delle fiamme ti invita a proseguire nella stessa direzione, e in capo a una decina di minuti le fiamme scompaiono di colpo, così com'erano apparse! Ma una luminosità verde, diffusa e persistente, ti indica che non sono andate molto lontano. Avvicinandoti, scopri che circondano un gigantesco uovo scuro, alto più di cinque metri, che sembra letteralmente inghiottire la luce che lo circonda! Questo spettacolo strano rinforza il tuo senso di disagio. Improvvisamente, una voce bassa e cavernosa risuona attorno a te facendoti sussultare!
«Sono l'Uovo di Tenebra: avvicinati, e lascia che giudichi la tua anima!»
Muori dalla voglia di dartela a gambe, ma sei paralizzato davanti alla creatura che sonda il tuo spirito. Se possiedi 8 punti di Potere , vai al **202**. Altrimenti, vai al **215**.

19

Cammini da più di due ore sotto una pioggia battente, bagnato dalla testa ai piedi. Fortunatamente le pesanti

nuvole nere lasciano finalmente il posto all'azzurro del cielo e, dopo pochi minuti, il sole ti riscalda con i suoi raggi. La fortuna è con te! Sei appena sbucato su una strada lastricata, molto più confortevole per continuare la marcia. Sei stupito di trovare in questa terra straniera i resti del fantastico lavoro degli ingegneri dell'Impero, oggi scomparso: le imponenti lastre di granito, allineate con cura, sfidano tuttora gli assalti ripetuti del vento, della pioggia e del passaggio degli uomini. Solo qualche erbaccia è riuscita qua e là ad infilarsi negli interstizi. Ma questo dettaglio non turba molto l'aspetto immutabile della Via dei Costruttori, indifferente alla natura selvaggia che la circonda. Da un lato, le onde scatenate si infrangono contro le scogliere della baia di Sirth, a testimonianza dell'eterna lotta degli elementi. Dall'altro si estende l'immenso tappeto verde, impenetrabile e silenzioso, della grande foresta di Andaines, custode gelosa dei propri segreti... Vai al **63**.

20

Mentre esci dal palazzo pensi con delusione alle poche informazioni che ti ha fornito il governatore: secondo lui avresti più possibilità di ottenere ciò che desideri a Selartz, piuttosto che a Fenga. Forse credeva di parlare a uno sciocco: hai capito perfettamente il suo desiderio di vederti andar via prima possibile.
Comunque, visto che nulla ti trattiene qui, ti rimetti in cammino nel pomeriggio, lasciandoti alle spalle Fenga e i suoi piccoli intrighi politici. *Fine dell'Esplorazione.* Vai a **Fenga**.

21

Al mattino vieni svegliato da un raggio di sole che filtra tra le imposte. In ottima forma, dopo una buona notte di sonno, ti rivesti di slancio fischiettando allegramente. Ti prepari a scendere quando, incuriosito, sollevi il velo della lampada. La tua intuizione viene confermata: di giorno non emette alcuna luce blu. Aprendo le imposte, osservi il lento risveglio della Città Alta: la strada è poco frequentata a quest'ora del mattino, ma non tarderà a riempirsi... Alcuni passanti dalle vesti grigie confermano l'aspetto dimesso del quartiere, così animato la sera prima. Lasci la camera e consumi un'abbondante colazione nella sala al pian terreno, conversando con un vicino di tavola alquanto chiacchierone che ti fornisce numerose informazioni su Fenga. Come trascorrerai la giornata? Vuoi andare a caccia di informazioni nei quartieri popolari del porto (vai alla **Città Alta**) o preferisci attraversare l'unico ponte della città e visitare i quartieri ricchi e il Palazzo (vai alla **Città Bassa**)?

22

Se hai già sguazzato nelle paludi, vai al **36**. Altrimenti, vai all'**81**.

23

Lo spettacolo monotono di questa regione piatta comincia a scoraggiarti. Grosse gocce ti bagnano il naso e le guance, protette appena dall'elmo. Il temporale raddoppia di violenza. Per ridarti un po' d'energia, rovesci la testa all'indietro, provando una gradevole sensazione di freschezza al contatto con la pioggia che ti schiaffeggia il volto scoperto.
«Ecco un bel modo di godersi un temporale!»
Sussulti al suono della voce profonda, un po' nasale. Voltandoti, ti ritrovi faccia a faccia con un vecchio dai tratti seminascosti da un cappuccio gonfiato dal vento. Dai suoi lineamenti, appena percettibili, ti sembra di

cogliere uno sguardo d'ametista, a meno che la pioggia e la stanchezza non ti stiano giocando un brutto tiro... Se possiedi 8 punti di Potere, vai al **210**. Altrimenti, vai al **116**.

24

Se hai già visto del muschio biancastro da queste parti, vai al **220**. Altrimenti, vai al **189**.

25

Se hai già contemplato la città di tela, vai al **168**. Altrimenti, vai al **73**.

26

«E che questo ti serva da lezione!»
Questa volta, la voce dell'Uovo è deformata dalla delusione e dal disprezzo. Ti senti proiettare in aria a velocità spaventosa da una forza sconosciuta. Ricadi pesantemente a terra, accanto al bordo del cupo cratere, mentre un sordo brontolìo accompagna un leggero terremoto. Senza dubbio l'Uovo di Tenebra ti invita ad andartene alla svelta, prima che una collera omicida si impadronisca di lui. Avendo già perduto 1 punto di Combattività in questa dolorosa prova, lasci immediatamente questo luogo. Vai ad **Andaines**.

– 27 –

Avvolto nella coperta cammini sempre più lentamente, via via che i tuoi muscoli si irrigidiscono. Non devi fermarti! In questo universo di ghiaccio l'immobilità significa la morte immediata! Ma lo sforzo è troppo grande, sei quasi sul punto di arrenderti: ogni passo

richiede l'impiego di tutta la tua forza di volontà e del tuo coraggio. Un passo, un altro e un altro ancora... Perdi progressivamente la nozione del tempo, la tua mente è tesa verso un unico obiettivo: continuare a marciare! Noti appena che la neve ha ceduto il posto a una nebbia fredda e umida. Se ti accorgessi che hai superato la gola e hai raggiunto la zona delle nevi eterne probabilmente torneresti sui tuoi passi, ma la tua mente è più annebbiata del luogo che attraversi! Un passo, un altro e un altro ancora: ecco la tua unica ragione di vita! Ipnotizzato dalla cadenza regolare della tua marcia nella neve, con la vista annebbiata dalle lacrime gelate, avanzi come un automa. Vai al **74**.

– 28 –

Scortato dapprima da una dozzina di orchi, ai quali poi si aggiungono altri abitanti, arrivi in compagnia dell'intero villaggio sulle rive del lago, in vista dello strano oggetto galleggiante. Una barca viene tolta da una capanna e posta in acqua. Due orchi, molto nervosi, ti fanno salire a bordo e ti conducono fino alla costruzione sull'acqua. Poi i tuoi guardiani si allontanano in fretta. Sulla riva, tutti picchiano con le armi sugli scudi, producendo un fracasso infernale. Vai al **194**.

29

Nel momento in cui tocchi lo scrittoio, una nube rossastra si alza dal centro del Pentacolo e si solidifica, dando forma ad una creatura terrificante mentre un tremendo fetore invade la sala... Un orribile grugnito precede le parole della cosa:
«Miserabili, state andando incontro alla morte. La vostra ultima ora è giunta!»
La vista del mostro sembra paralizzare tutti i membri

dell'alleanza: questa creatura dalle carni rosate, la cui forma muta continuamente, emette orrendi gorgoglii. Lunghi tentacoli verdi spuntano dal suo addome...
«All'attacco!»
L'effetto del tuo grido di guerra è immediato: tutta l'alleanza si lancia contro il demone del lago.

Combattimento Avanzato
Demone del lago I:29 C:20 V:30 D:6D

Questo scontro è sicuramente il più difficile di tutta la tua esistenza. Fortunatamente, non sei solo! Sappi però che questo essere malefico possiede, oltre alle sue caratteristiche, il potere di infliggere 5 punti di Danno a chi riesce a colpirlo! Se riuscite a distruggere l'immonda creatura, vai all'**85**.

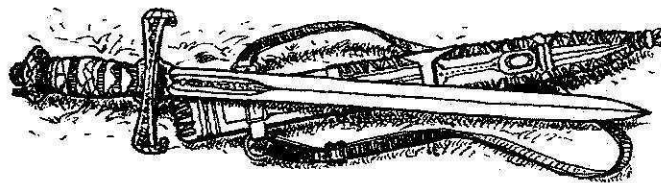
30

Le prime luci del giorno ti sorprendono in un grande letto in disordine. Una graziosa servetta ti porta la colazione e aggiunge, arrossendo:
«Devi rimetterti in sesto, dopo questa notte di festa!»
Incapace di ricordare cosa diavolo sia successo, lasci l'albergo dopo aver pagato, senza discutere, un conto piuttosto salato. Tormentato da un persistente mal di testa, lasci questo simpatico villaggio...
Fine dell'Esplorazione. Vai a **Kandaroth**.

31

Ad un tratto senti uno sciacquio a intervalli regolari. Qualcosa si avvicina! Stringi Assilana tra le mani e attendi che la nebbia riveli l'aspetto della creatura. Che orrore! Un gigantesco ragno, le cui otto zampe terminano con una ventosa rotonda, sbuca dalla nebbia proprio davanti a te! I suoi occhi tondeggianti brillano di furia omicida, e dopo un breve istante d'attesa la creatura balza su di te a velocità sorprendente.

Combattimento Avanzato
Acquaragno I:25 C:10 V:15 D:2D

Se sopravvivi allo scontro, vai al **142**.

32

Con uno sguardo pieno d'orrore osservi la metamorfosi della bella donna in orrendo mostro: la sua capigliatura ora è formata da una moltitudine di serpentelli, che si contorcono sibilando sopra la sua testa. La Medusa, questa creatura mitica che può paralizzare chiunque con un solo sguardo, ti fronteggia tenendo le mani appoggiate sui fianchi in atteggiamento di sfida!
Scelta 12 del Libro del Potere.

33

Se il menestrello è con te, richiudi il libro e vai al **12** del libro di Keldrilh. Altrimenti, vai al **62**.

34

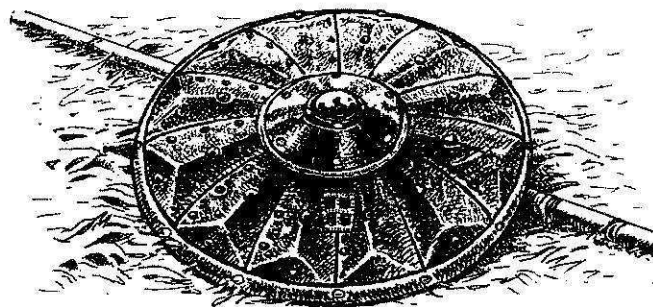
Un lungo lamento interrompe il tuo sonno: non c'è dubbio, la tua trappola ha funzionato! Nonostante l'umidità, riesci ad accendere una delle torce. Fortunatamente la pioggia è cessata! Sguazzi nel fango osservando di sfug-

gita lo spettacolo offerto dalla foresta di notte: un insieme di tinte verdi e brune, chiazzato qua e là da macchie fosforescenti e mobili; il tutto immerso in una specie di nebbia grigiastra che conferisce all'insieme un aspetto sfocato e incerto, che ti induce a pensare di essere ancora nel mondo dei sogni. Al tuo arrivo, la creatura cessa di gemere. Non avevi mai incontrato un simile animale: un corpo di lontra, una testa ornata da lunghi baffi luminosi e soprattutto due grandi occhi in cui leggi la paura e la sofferenza. Inoltre, il suo ventre arrotondato indica che è una femmina che aspetta dei piccoli. Colto da pietà, liberi l'animale (vai al **224**) o preferisci mettere a tacere i sentimenti e mangiarlo per recuperare un po' le forze (vai al **208**)?

– 35 –

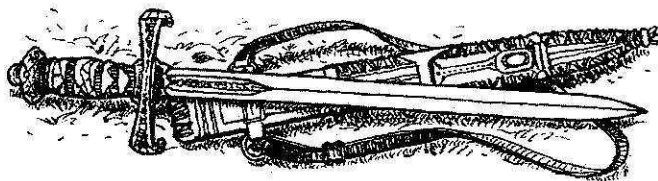
Senza fiato, interrompi la marcia. Il calore, già insopportabile, è aumentato dal riverbero. Madido di sudore per lo sforzo, vuoti ancora un terzo della tua borraccia per calmare la sete. Il vento ha spostato i limiti del bacino, seppellendo alcuni luoghi sotto tonnellate di sabbia e svelandone di nuovi! Ad un tratto, attraverso la foschia che ti vela gli occhi, vedi un fascio di luce multicolore che contrasta brutalmente con il biancore monotono del Calderone. Fai marcia indietro per lasciare questo luogo caldo e soffocante (vai al **163**) o avanzi ancora in questa fornace (vai al **91**)?

– 36 –

Queste paludi non sono cambiate affatto! Ancora una volta, una moltitudine di insetti ti aggredisce selvaggiamente. La nebbia è sempre spessa; i gracidii, sibili e ronzii della vita che brulica in questa zona sono sempre assordanti. Facendo buon viso a cattivo gioco, ripassi a memoria tutti i nomi dei tuoi antenati per non morire di noia in questo paesaggio monotono e lugubre. Dopo una mezza giornata che sembra durare un secolo, esci finalmente dalle paludi. Sentire la terra ferma sotto i piedi ti riempie di gioia. Vai al **Lago**.

37

Il quartiere della Corte dei Miracoli sorge sui resti di un villaggio di boscaioli ora scomparso. È occupato da tutti i diseredati, infermi, abbandonati, ladri, miserabili, malati, ciarlatani e poeti che animano la vita di Fenga. Questo piccolo mondo si emargina in un universo dove sporcizia e fetore la fanno da padroni. Nonostante ciò, il tuo sguardo acuto ti rivela l'esistenza di una gerarchia molto rigida tra questi paria che vivono al margine della società. Per quanto possa sembrare strano per un cavaliere, ti piace percorrere queste viuzze. Ogni tanto ti liberi dei mendicanti che ti assillano gettando a terra qualche moneta d'argento. La tua generosità stupisce, e nel giro di un quarto d'ora tutta la Corte dei Miracoli sa che un cavaliere straniero si aggira nelle strade del quartiere. Come avevi previsto, il signore di questi luoghi si mette in contatto con te. Vai al **56**.

– 38 –

Verso le tre del mattino scivoli fuori dalla capanna senza far rumore. A una trentina di metri c'è un fuoco che brilla nell'oscurità. Il rumore soffocato di una conversazione indica la presenza di orchi di guardia. A passi felpati, ti allontani molto lentamente per timore di sentire tintinnare la tua cotta di maglia nel silenzio notturno; in lontananza risuona l'ululato di uno sciacallo. Non vi presti troppa attenzione e prosegui, ma improvvisamente un guerriero sbuca dal nulla e ti fronteggia! Che idiota, hai dimenticato che queste creature vedono meglio di notte che di giorno! Un errore che rischia di costarti caro: senti già altri guerrieri correre nella notte, mentre il tuo avversario lancia un grido d'allarme con tutto il fiato che ha in petto. Con una rapidissima stoccata affondi la lama nel torace della guardia, riducendola al silenzio, ma è troppo tardi: gli orchi stanno sbucando da tutte le parti. Vai al **188**.

39

In un bel mattino soleggiato arrivi in un'amena regione collinosa. I fiori disegnano chiazze multicolori sul verde dei prati. Lontano, verso est, vedi i primi contrafforti dei Monti dello Scudo. A ovest, invece, si indovinano i picchi innevati del Rovar. Ma lo spettacolo più bello è quello della Grande Pianura che si estende a nord. Hai la sensazione di trovarti in un luogo privilegiato del mondo di Dorgan, dove regnano la calma e la pace. Dopo qualche ora di marcia in questo paesaggio bucolico, fai una sosta al margine di un boschetto. Accendi un fuoco, sul quale cucini delle uova fresche trovate ai piedi di un albero, e mentre afferri la borraccia per dissetarti, un suono lontano raggiunge le tue orecchie. Vai al **183**.

– 40 –

Nelle quattro ore di attesa conversi con l'uomo che ti precede nella fila. È un grosso mercante panciuto, specializzato nel commercio del legno. Ti racconta i dettagli del suo mestiere e i suoi viaggi a Kandaroth, un villaggio di boscaioli dove riesce a concludere sempre buoni affari.
«Inoltre il trasporto è gratuito, via fiume» aggiunge sorridendo, «e rivendere al dettaglio ai falegnami di Fenga è facilissimo, specialmente quando gli armatori obbediscono al governatore di Fenga e rinforzano la flotta da guerra. È questa, d'altronde, come potete bene immaginare, la ragione della mia visita qui».
Gli affari di questo mercante sembrano in effetti fiorenti. È davvero un peccato che non ci siano uomini di questo tipo nel tuo Impero. Il mondo di Dorgan attira avventurieri di tutti i tipi che ne facilitano lo sviluppo. Quando parli a tua volta, il mercante aggrotta le sopracciglia:
«In effetti ho incontrato una volta alcuni marinai che sostenevano di aver trovato, all'altro capo del mondo, i resti dell'Impero da cui dite di venire. Ma non hanno mai parlato d'altro che di rovine. Quindi, permettetemi di darvi un buon consiglio: il governatore è leggermente paranoico, e se gli raccontate questa storia penserà che voi siate una spia. Fatevi piuttosto passare per il rappresentante di una baronia delle steppe dell'est, sarà più plausibile e vi eviterete qualche noia».
Ringrazi il Fengano per i saggi consigli e rifletti sulle menzogne da raccontare. Vai al **213**.

41

La rapidità del cobra è sorprendente! E i suoi denti velenosi sono impressionanti.

Combattimento Avanzato
Cobra I:21 C:12 V:15 D:5D

Se riesci a uccidere il mostro prima che ti morda, vai al **193**.

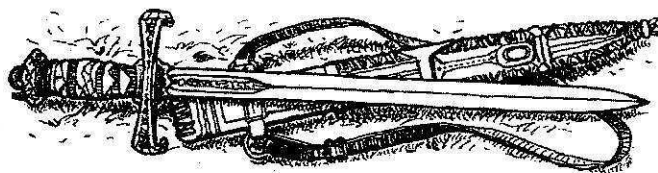
42

A proposito di mercanti, una delle loro carovane sta marciando nella tua direzione, preceduta da un'imponente nube di polvere. Via via che si avvicina aumenta il rumore degli zoccoli, delle ruote cigolanti e dei colpi di frusta a cui si mescola un fiume di imprecazioni. La velocità del convoglio è sorprendente, ma non ti occorre molto tempo per capire che la carovana ha subìto un attacco di inaudita ferocia: lo dimostrano chiaramente le botti sventrate, le balle di stoffa lacerate e il gran numero di feriti sistemati alla meno peggio sul fondo di un carro. Giunti alla tua altezza, nessuno dei viaggiatori ti presta la minima attenzione; anzi, per un soffio eviti le ruote di un carrettiere dagli occhi sbarrati che continua a frustare senza tregua i suoi poveri buoi lanciati in un pesante galoppo! Raramente hai assistito ad una tale scena di panico. *Scelta 11 del Libro del Potere.*

43

Il tuo raccoglimento viene improvvisamente disturbato dal clamore di un combattimento vicino. Sull'altro lato della Porta d'Oriente una decina di guardie, simili a quelle che hai lasciato, sta soccombendo sotto i colpi di una banda di razziatori due volte più numerosa! L'obiettivo degli aggressori è chiaro: tentano di liberare cinque dei loro. Una trentina di cadaveri giacciono al suolo, trapassati dalle frecce. L'esito della battaglia non lascia alcun dubbio, e intervenire adesso, quando è già troppo tardi, sarebbe un autentico suicidio... Una delle guardie però ti vede e grida di gioia, pensando all'arrivo di rinforzi. Anche i briganti ti vedono e cadono nello stesso equivoco, poiché parecchi di loro si precipitano verso di te! Non sei abbastanza veloce da seminarli: il combattimento è inevitabile!

Combattimento Semplice: 5D

Se sopravvivi ai danni subiti, vai al **182**.

44

In capo a un'ora di marcia, la tua guida punta il dito verso l'unica costruzione che sorge in una piccola baia calma e deserta:
«Eccola! Ora devo rientrare, mia moglie mi aspetta».
Lasci che la tua guida si allontani, indovinando nelle sue parole una certa paura suscitata dal paesaggio fin troppo tranquillo. Ti avvicini alla casetta di pietra, dall'aspetto alquanto bizzarro: il camino ha la forma di una testa di pesce con la bocca aperta. Il tetto è coperto da tegole argentate, simili a scaglie! Una solida porta di legno rinforzata da barre di ferro è fiancheggiata da due finestre, e le imposte hanno uno spioncino a forma di pesce. Per

prudenza, fai il giro della casa. Non ci sono altre aperture, ma dalla parte del mare noti una chiusa; nel bacino nuotano due delfini dalla testa umana che ti supplicano: «Per pietà, apri il cancello e lasciaci fuggire, prima che l'orribile Ertol Aguil si svegli e ci obblighi nuovamente a lavorare come schiavi!»
Scelta 3 del Libro del Potere.

– 45 –

Nel quartiere degli Accampamenti, occupato esclusivamente da militari, ritrovi un po' dell'ambiente guerresco in cui avevi vissuto quando i barbari minacciavano di invadere l'Impero. Lo stesso affannarsi generale, la stessa meticolosa cura dei cavalieri per le loro cavalcature, la stessa disciplina e lo stesso ordine, stemperati talvolta da qualche battuta. Le sentinelle ti hanno lasciato entrare senza problemi, raccomandandoti di non creare problemi all'interno della cinta. L'accampamento è costituito da file di tende disposte a raggiera. Il recinto dei cavalli è al centro. Passeggiando, noti che una parte delle tende è collegata in modo da formare un vasto alloggio, senza dubbio riservato a un personaggio importante. I grandi picchetti, profondamente piantati nel terreno, indicano che queste tende sono permanenti, contrariamente alle abitudini dei cavalieri. Incuriosito, ti avvicini all'unico ingresso, coperto da un lungo telo nero. Vai all'**83**.

46

Il caos è totale. I cavalli galoppano attraverso il campo, calpestando qualche malcapitato. Passano parecchi minu-

44 *Le tegole sembrano scaglie, e il camino ha la forma di una testa di pesce*

ti prima che il capo dei barbari si renda conto della situazione. Nel frattempo, tre teste sono già volate sotto i colpi della tua lama incantata. Superata la sorpresa, una dozzina di barbari si scaglia all'attacco, lanciando grida di guerra incomprensibili:

Combattimento Semplice : 5D

Se sconfiggi i barbari, vai al **180**.

47

Riprendendo conoscenza, hai l'impressione di aver superato la prima barriera di un terribile segreto. Ti alzi in piedi e ti guardi intorno: sei in una sala lunga e alta, rischiarata da una ventina di globi allineati, sospesi a una decina di metri, che emanano una luce talmente viva da costringerti a socchiudere gli occhi. Superato il primo attimo di disorientamento, due giganteschi affreschi che ornano le pareti laterali attirano la tua attenzione. Il primo rappresenta un paesaggio di montagna, simile a quello inciso sulla porta d'ingresso. Al centro, un uomo che indossa un ricco abito da cerimonia stringe tra le mani un pesante libro di magia. Il suo volto esprime nobiltà e umiltà al tempo stesso. L'altro affresco è più banale. Mostra la costruzione di una città, senza dubbio una capitale, sopra una piattaforma al centro di un lago. Al centro di un lago? Forse ti trovi in una città sommersa... Vai al **205**.

48

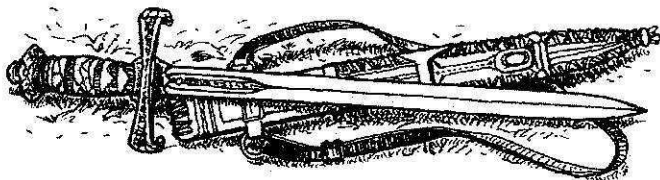
Il cuore, colpito a morte, lascia sfuggire un fiotto violento di sangue mentre il cubo scompare per incanto. Sei salvo! Ai tuoi piedi è comparso il Primo Scudo, l'oggetto della tua ricerca! Assilana esprime una grande gioia per il ritrovamento di suo fratello lo Scudo, e tu non stai più nella pelle dall'entusiasmo: per la prima volta dopo mille anni, un cavaliere possiede i due simboli dell'Impero! Quando tornerai nella tua terra, non verrai nominato signore dei cavalieri, ma Pereim I, sovrano del Nuovo Impero!
Tuttavia un violento terremoto, seguito da un sibilo acuto, ti scuote dai tuoi sogni di gloria. Intorno a te, l'universo del cuore si sta trasformando: un enorme sole rosso è comparso nel cielo e si dilata a una velocità spaventosa!
Non temere, ti tirerò fuori di qui, insieme a tutte le creature che potrebbero trovarsi in questo inferno.
È la prima volta che nella tua mente risuona questa voce calda e profonda, che non ha nulla a che vedere con quella soave e cristallina di Assilana! Vai al **160**.

49

Via via che procedi, la foresta cambia aspetto: l'abbondante vegetazione cede il passo a grandi alberi contorti, totalmente privi di foglie. I rami scheletrici formano un intreccio sempre più denso, costringendoti ad usare la spada per aprirti un passaggio! E tuttavia non provi alcun desiderio di tornare indietro, in quella foresta inestricabile, umida e rumorosa. Avanzi menando gran colpi di spada, quando improvvisamente uno dei tuoi fendenti va a vuoto! Siano lodati i tuoi antenati! La fortuna ti sorride: sei sbucato su un sentiero che conduce alle falesie del nord! Rinfoderi Assilana e riprendi il cammino. Apparentemente questo sentiero non vede viaggiatori da lungo tempo, come testimonia il tappeto di rovi, erbacce e radici che ti rallenta il cammino. Vai al **155**.

50

Congedandoti da Stimbard, noti che al posto della mano sinistra ha una lama bizzarra, leggermente ricurva. Dev'essere davvero efficace per disarmare un avversario! È

una vera fortuna che tu non abbia dovuto affrontare quest'uomo così prudente e pericoloso. Perplesso, ti chiedi quanta parte di leggenda, di menzogna e di verità ci fosse nelle sue parole. Ma che importa, l'essenziale è sapere che nessuna informazione ti è sfuggita.
Fine dell'Esplorazione della Corte dei Miracoli.
Vai a **Selartz**.

51

Alla fine di una marcia sfibrante, attraverso una foresta che sembra non finire mai, raggiungi le scoscese pareti dei Monti dello Scudo. Finalmente puoi orientarti di nuovo! Ad un certo punto eri stato tentato di deviare verso una parte di Ordreth dove gli alberi si contorcono, come piegati da mani invisibili. Ma eri troppo stanco per tentare anche questa esplorazione... *Fine dell'Esplorazione.*
Vai a **Ordreth**.

– 52 –

Dopo una folle corsa di trecento metri, attraverso una vegetazione sempre più ricoperta da una specie di muschio biancastro, sbuchi sulla riva fangosa e maleodorante. Trasportato dallo slancio cadi a terra, e rotoli nell'acqua fredda e torbida del lago... Impacciato dal peso dell'equipaggiamento, risali a fatica in superficie. L'alta riva melmosa non ti offre alcun appiglio. Dopo una mezz'ora di sforzi vani, cominci a disperare di poter raggiungere la terra ferma... Sarebbe un modo davvero stupido di morire! I tuoi muscoli si stanno irrigidendo in maniera allar-

mante, e intorno a te vedi solo alcuni tronchi marci, coperti di funghi biancastri. In questo luogo c'è una totale assenza di vita. Solo il mormorio del vento turba il silenzio di morte che vi regna. Questa volta non hai bisogno degli avvertimenti di Assilana, la tua spada incantata, per capire che una potenza malvagia è vicina... Vai al **15**.

53

Subito vieni accettato da questo piccolo popolo birichino, che si rivela davvero ospitale. Alla fine della giornata, dopo aver subito a più riprese gli scherzi degli gnomi senza mai perdere la pazienza, vieni invitato per la cena alla tavola di re Gobledilgu Debelgel.
Fine dell'Esplorazione delle Barbe Fiorite.
Vai a **Gobledilgu**.

54

Tutti i tuoi sforzi per far parlare nuovamente il vecchio si rivelano vani. Un po' seccato dal suo mutismo, alla fine del pasto prendi congedo . All'esterno ti attendono più di venti aquile, e ognuna di esse stringe tra gli artigli un pezzo di corda. Non ti occorre molto tempo per capire a cosa servono: questi uccelli dalla forza impressionante sono pronti a trasportarti a valle per via aerea! Accettando il loro invito, ti afferri saldamente, verificando la robustezza delle corde. Poco dopo, sotto una nube di ali, contempli alquanto preoccupato il terreno che scorre parecchie centinaia di metri più in basso! Anche se un po' scomodo, il viaggio è di una rapidità stupefacente: in meno di tre ore sei all'imboccatura del passo che avevi lasciato stamani! Lo spettacolo grandioso di un violento temporale di montagna, che le tue guide alate hanno prudentemente aggirato, ti resterà per sempre impresso

nella memoria. Ma non tenterai più la scalata dei Monti del Rovar, dal momento che sai benissimo di essere ancora vivo grazie a una miracolosa fortuna...
Fine dell'Esplorazione. Vai ai **Monti delle Bestie**.

55

Ormai è più di un'ora che segui il sentierino che porta al solo villaggio abitato della immensa e misteriosa foresta di Andaines. Il sole cala già all'orizzonte e i suoi ultimi raggi sottolineano la maestà delle grandi querce che fiancheggiano il sentiero. Improvvisamente sbuchi in una larga radura, dove sono ammassate decine di tronchi. Più in là, vedi alcuni boscaioli all'opera. Nell'aria risuonano sinistri scricchiolii, seguiti dal fracasso degli alberi abbattuti. La maggior parte degli uomini sembra aver terminato la giornata di lavoro, a giudicare dal gran numero di asce e seghe che giacciono al suolo accanto a grandi rotoli di corda. L'abbattimento e il trasporto del legname è la ragione della nascita di Kandaroth, questo villaggio che sorge a cavallo del fiume Koth. Ma la terra grassa e nera che circonda le palizzate sarà ben presto ricoperta dal grano e dal mais, come testimoniano i numerosi spaventapasseri che tentano invano di spaventare i rari corvi intenti a becchettare i semi gettati di fresco. L'unica porta d'ingresso al villaggio è sorvegliata da due robusti guerrieri, che osservano pigramente i tronchi trasportati a valle dalla corrente. Vai al **109**.

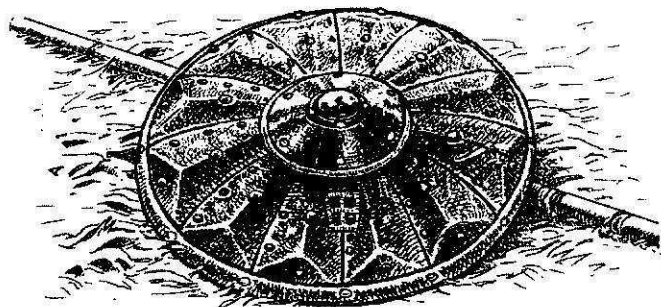
– 56 –

Il signore dei bassifondi si presenta sotto le spoglie di un mendicante incappucciato che, con voce soffocata, ti apostrofa:
«Se sei un mercenario al soldo di Nintelhot, il principe

mercante, hai cinque minuti di tempo per lasciare il mio regno sulle tue gambe. Se non lo sei, seguimi!»
Non nutri una grande fiducia in questo ambiguo personaggio; tuttavia ti lasci guidare attraverso un dedalo di passaggi, senza mai togliere la mano dall'elsa di Assilana che, contrariamente a te, sembra tranquilla. Superata una baracca traballante, entrate in una sala incredibilmente lussuosa: il pavimento è coperto di pelli preziose, un'immensa tavola di legno massiccio intarsiata d'argento è circondata da una mezza dozzina di sedili imbottiti. Non c'è dubbio: sei nel rifugio del re dei ladri di Selartz.
«Tutto questo mi appartiene!» esclama fiero il tuo ospite. Carezzandosi meccanicamente la corta barba nera, l'uomo ti punta addosso gli occhietti vivi e penetranti e prosegue:
«Sono Stimbard il Mancino, signore della Corte dei Miracoli. Ho apprezzato il modo in cui hai trattato i miei sudditi ed è per questo che ti ho permesso di venire qui, nella mia sala delle udienze».
Ringrazi Stimbard per l'ospitalità e accetti lo scranno che ti indica gentilmente. Hai davanti due possibilità. La prima è cercare di ottenere il maggior numero di informazioni possibili sulle sue attività illegali e trasmetterle poi al principe di cui ti parlava prima, che ricompenserà di certo il servizio (vai al **129**). La seconda è giocare a carte scoperte e svelare l'oggetto della tua ricerca, a rischio di non essere creduto, e subirne le conseguenze (vai al **108**).

57

Il paesaggio monotono della palude comincia ad annoiarti seriamente: sempre gli stessi ciuffi di canne, gli stessi isolotti fangosi, e questa nebbia eterna che riduce il tuo campo visivo ad un raggio di venti metri. I gracidii dei

rospi, i sibili dei piccoli serpenti acquatici e il ronzio incessante degli insetti ti fanno sentire con i nervi a fior di pelle. Ogni tanto pensi di sentire lo sciacquio caratteristico di un ragno d'acqua, un po' troppo vicino per i tuoi gusti. Ma la nebbia nasconde la verità: pericolo reale o frutto della tua immaginazione? In ogni caso, è tempo di cercare un luogo sufficientemente asciutto dove trascorrere la notte. Vai al **203**.

58

I tre vecchi maghi hanno un'Iniziativa di 340... Un sortilegio ultrapotente di pietrificazione si abbatte sul tuo capo. Incapace di compiere il minimo movimento, con la mente in subbuglio, ti rendi a malapena conto delle guardie che si avvicinano, come anche del tuo trapasso a miglior vita... *Fine dell'Avventura*.

– 59 –

Nonostante i tuoi tentativi di calmarla, la spada non cessa di emettere segnali di panico. Un alone luminoso copre improvvisamente il muro di cinta, che immediatamente richiude il passaggio senza lasciare traccia... Ora non puoi più sperare di andartene! D'altronde, dove potresti andare

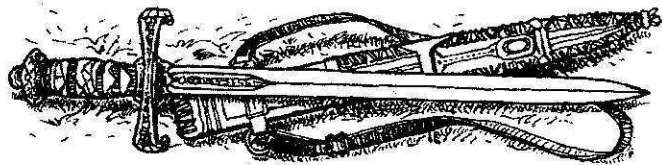
in questo universo ostile? Per farti coraggio, ripensi alla città dai Mille Volti e prendi esempio dai suoi intrepidi cavalieri: con passo sicuro, ti avvicini verso il misterioso cubo. Vai al **117**.

60

I piatti si susseguono senza sosta. Cominci a rimpiangere seriamente la tua decisione, tanto più che non puoi certo interrompere di colpo il pasto. Ma il coraggio e la resistenza fisica sono virtù che ogni cavaliere possiede. Certo, non ti saresti mai aspettato una simile prova nel corso della tua missione, ma un futuro signore dell'Impero è in grado di affrontare ogni situazione, anche la più inattesa. Ma quando una mousse di cioccolato di strabilianti proporzioni viene posata davanti a te, senti vacillare le tue certezze: questa prova ti sembra davvero insormontabile!
Impietosito, Gobledilgu suggerisce:
«Dopo questo spuntino, potremo parlare. C'è un tempo per mangiare, ma anche un tempo per discutere davanti ad una coppa di buon vino, non trovi?»
Non sei più tu che decidi, ma il tuo stomaco. Lancia un dado: se fai 1, 2 o 3, vai al **103**; se fai 4, 5 o 6, vai al **170**.

– 61 –

Tornato al tuo bivacco, tenti di accendere un fuoco usando un grosso pezzo di legno secco. Tutto quello che ottieni, dopo un'ora di sforzi, è un fumo denso e nero... Indispettito, lanci con un calcio il pezzo di legno in una pozza d'acqua, dove scompare sfrigolando. Per stanotte, dovrai accontentarti del calore della tua coperta! Una prospettiva che non ti alletta affatto, ma che prendi con filosofia sistemandoti ai piedi di una gigantesca quercia: i rami ti proteggeranno dalla pioggia che comincia a cadere. Alle

prime gocce, il canto degli uccelli cessa e una relativa calma invade la foresta. Cullato dal rumore regolare della pioggia, ti assopisci. Vai al **34**.

62

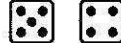
Costantemente spazzata dal vento che soffia dalle colline a sud, delimitata a est dai Monti dello Scudo e a ovest dai picchi del Rovar, la Grande Pianura si estende a perdita d'occhio, offrendo allo sguardo del viaggiatore un tappeto verde la cui monotonia è interrotta solo a tratti da ciuffi di fiori che ricordano i papaveri del tuo paese natale.
Mentre avanzi tra le alte erbe piegate dalle folate sempre più violente, il cielo si copre di minacciosi nuvoloni mentre in lontananza rimbombano i tuoni. Ti avvolgi meglio nel mantello, per proteggerti dalla pioggia che inizia a cadere. Se continua così, la pianura si trasformerà ben presto in un gigantesco pantano. È tempo di trovare un riparo. Vai al **23**.

– 63 –

Ad un tratto, un forte ruggito copre per un breve attimo il rumore del mare in tempesta! Non è possibile capire da dove viene. E se fosse uno scherzo della tua immaginazione? Un fremito sembra scuotere la foresta, ma potrebbe essere la brezza che agita le foglie... Qualunque cosa pensi che sia all'origine di questo fenomeno, devi decidere alla svelta: infatti la strada, invece di seguire i contorni di un piccolo promontorio, taglia attraverso la cupa foresta d'Andaines, possibile tana di una creatura pericolosa. Se vuoi continuare lungo la costa, vai al **113**. Ma se pensi che la fatica ti sta giocando un brutto scherzo, è inutile rischiare di camminare sul bordo della scogliera (vai al **196**).

– 64 –

«Siediti, e visto che dici di essere un cavaliere, ricordami il dodicesimo articolo del codice di cavalleria! E bada bene di rispondere correttamente, se vuoi salvare la testa!»
L'uomo che ti fronteggia, in piedi dietro la sua sedia, si avvicina alla vecchiaia. Il suo sguardo esprime un profondo disprezzo.
«Mio capitano» rispondi sorridendo «sapete bene che il nostro codice ha solo dieci articoli!»
Negli occhi del cavaliere, il disprezzo lascia il posto a una grande gioia.
«Per tutti i diavoli! Credevo di essere l'ultimo rimasto!»
Visibilmente commosso, l'uomo si siede e riempie due bicchieri di liquore. Subito dopo, recuperata la calma, ti sommerge di domande sulla tua ricerca e sullo stato dell'Impero, che credeva ormai scomparso. Ti occorrono più di cinque ore per soddisfare la sua curiosità! Poi, ti racconta a sua volta la propria storia:
«Il mio destino è meno brillante del tuo... Divento vecchio, e la casata di Arkos sparirà ben presto con me. Se avessi vent'anni di meno, mi unirei alla tua appassionante ricerca. Ma sono sposato e ho due graziose figlie che sarò felice di presentarti quando faranno ritorno da Fenga, la città mercato. Inoltre qui sto bene, seguo con interesse il nuovo codice, alquanto simile al nostro, che si sta svilup-

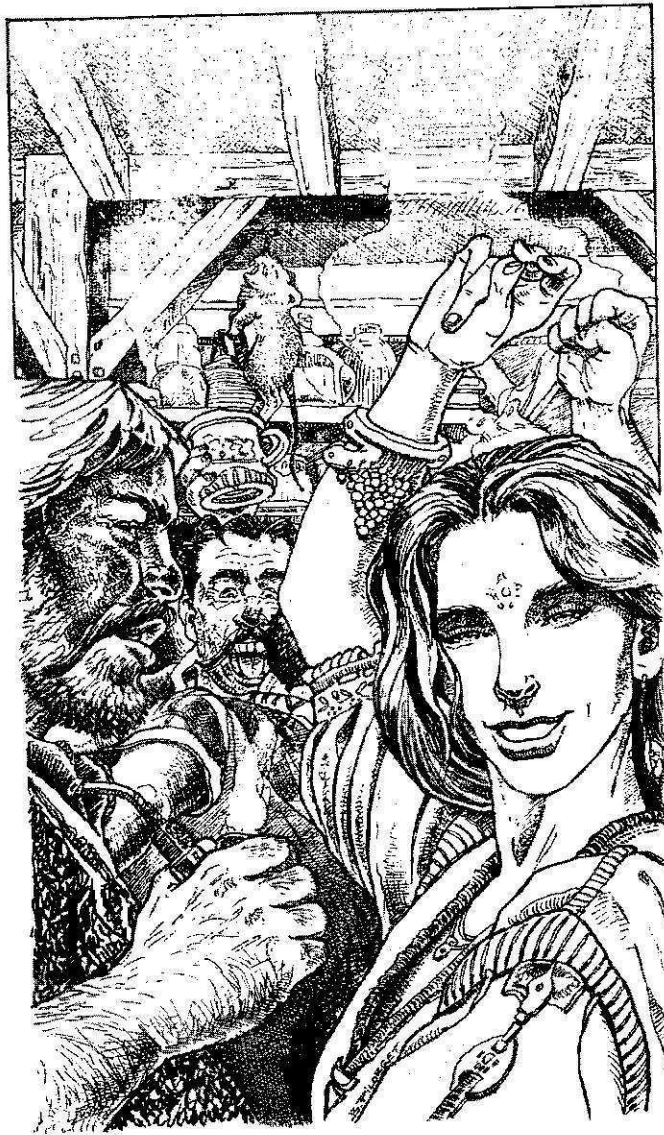
pando tra i giovani cavalieri. Apprezzano molto i miei consigli. Il resto del tempo è ordinaria amministrazione: scortiamo le carovane che si inoltrano nel deserto del Calderone in cerca di sale e cristalli fosforescenti che vengono poi rivenduti a Fenga. Ogni tanto ci scontriamo con i razziatori della Grande Pianura, ma in generale abbiamo la meglio! La mia origine, che ti incuriosisce tanto, è semplice: sono il discendente di uno dei cavalieri che hanno combattuto mille anni fa contro una Sfera d'Oscurità nella regione di Seleite. Non so altro, mi dispiace: ti ho forse deluso?»
«Come potrebbe deludermi un fratello cavaliere?» replichi cortesemente.
Vai al **177**.

– 65 –

Non c'è nulla di più seccante che ritrovarsi in una completa oscurità! Parecchie volte, dopo essere inciampato su qualche sasso invisibile, scivoli per una ventina di metri. Sei costretto a rallentare per non romperti l'osso del collo; e contrariamente alle tue previsioni, via via che scendi la parete del cratere diventa sempre più ripida. Dopo un quarto d'ora, sei obbligato a cercare solidi appigli per avanzare ancora. Ti volti, soppesando le difficoltà di un'eventuale risalita, ma il tuo spirito di avventura ha il sopravvento! Senza punti di riferimento non sei in grado di valutare la distanza percorsa, ma finalmente raggiungi il fondo del cratere; ora però i tuoi muscoli indolenziti accusano parecchie ore di sforzi, appeso a quella dannata parete! La temperatura cala bruscamente e hai la sgradevole sensazione di essere osservato da qualcosa che si rintana nel buio. Innervosito, tenti affannosamente di accendere la torcia. Vai al **18**.

– 66 –

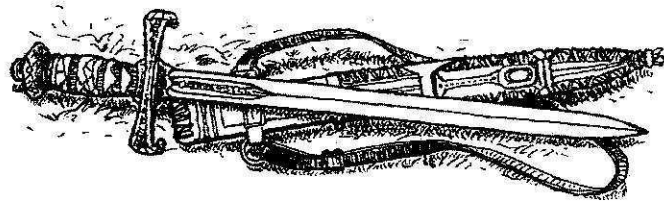
«Sono il capo di questa carovana, e lavoro per Nixdorf, della città di Selartz. Portiamo al nostro padrone dei cristalli, che raccogliamo in quello spaventoso luogo che viene chiamato il Calderone; per la sua forma, ma soprattutto per lo spaventoso calore che vi regna. La tradizione vuole che il nostro convoglio viaggi sempre sotto la protezione di un folle, perché gli spiriti maligni della montagna non seppellirebbero mai sotto una frana un corpo che ospita uno dei loro... Però talvolta la sua presenza provoca dei malintesi...»
Dopo un buon pasto caldo e un boccale di vino, lasci questi uomini semplici, la cui sola paura è un attacco dei briganti e il cui solo desiderio è quello di mettere da parte sufficiente denaro per recarsi a Fenga e pagare il passaggio a bordo di un veliero che li conduca nelle colonie lontane, dove la terra è del primo che se la prende. Vai al **209**.

67

Il quartiere dei Mercanti di Selartz non ti delude: situato lungo l'unica strada che taglia la città da est a ovest, il quartiere è pieno di locande, taverne, botteghe d'artigiani e venditori. Questa frenetica attività economica attira una considerevole folla, rallegrata ogni tanto da saltimbanchi e guitti che improvvisano scene il cui tema va dalla farsa più volgare alla tragedia più commovente. La gente spinge, strattona, talvolta insulta, ma mai gravemente, poiché il buonumore regna sovrano in questo quartiere. L'odore della carne arrosta e di pesce alla griglia ti ricorda che non hai toccato cibo da ieri. Tanto vale approfittare di quello che offre il quartiere e lasciare per una volta la tua carne secca in fondo alla bisaccia. Decidi per uno spiedino di agnello. Appena l'hai divorato, il venditore, un uomo

67 La gente si raduna intorno a ballerini, giocolieri e saltimbanchi

magro e scuro dal sorriso caloroso, te ne offre un altro, accompagnato da un pugno di patatine croccanti e un boccale d'acqua fresca. Ti lasci tentare dal cibo, cogliendo l'occasione per conversare con il venditore ambulante. Vai al **125**.

68

Immerso fino alle spalle, insulti la creatura sfidandola a venire a combattere nel fiume, sempre evitando il suo sguardo. La risposta è una risata cristallina. Incuriosito, ma timoroso di una nuova trappola, continui con le tue invettive.
«Basta così, cavaliere! Anche se il mio scherzo ti è costato un bagno fuori programma, non è il caso di insultarmi in questo modo!»
L'assenza di reazioni di Assilana ti induce a pensare che tutto questo sia solo uno scherzo da fata. Risali a riva, inzuppato fino al midollo; ma la fata, con un gesto aggraziato, genera un soffio caldo che ti asciuga in pochi minuti. Ti presenti, poi lasci parlare la graziosa creatura. Vai al **154**.

69

La creatura è d'aspetto umano...però è alta più di cinque metri, con il torace nero disseminato di pustole verdi ricoperte da un pelame grigio cenere. Le lunghe braccia,

che scendono fino al suolo, terminano con enormi mani armate d'artigli. La testa, da cui emergono solo un lungo naso schiacciato e un paio di canini coperti di bava gialla, dondola ritmicamente. Ogni cosa in questo essere ispira ripugnanza! Devi combattere contro il terribile troll di Ordreth! Se prima lo hai affumicato, il suo totale di Combattività è 4 per i primi tre Scontri.

Combattimento Avanzato
Troll I:9 C:13 V:30 D:2D

Se uccidi il temibile mostro, vai al **195**.

70

Tutto fila alla perfezione, nessuno fa caso alla tua presenza. Ma nella grande sala in cui ti trovi adesso si aprono più di trenta porte. Se non ti decidi alla svelta, la tua immobilità rischia di destare dei sospetti! Se vuoi tornare indietro e rimetterti in coda davanti all'ingresso principale, vai al **40**. Se preferisci aprire una porta a caso, pronto a scusarti e a spiegare che sei nuovo del posto se qualcuno ti chiedesse ragione della tua presenza, vai al **153**.

– 71 –

Da due giorni non incontri anima viva nella foresta di Andaines. Via via che ti spingi sempre più avanti nella fitta vegetazione, uno strano sentimento di curiosità ti pervade, spingendoti a proseguire senza sosta. Le alte felci e i cespugli di rovi ti ostacolano il cammino costringendoti a usare la spada. D'un tratto, senti che la curiosità che ti spinge viene da Assilana! Davvero strano: è la prima volta che tenta di influenzare il tuo comportamento! Comunque, ti fidi ciecamente di lei: senza i suoi poteri magici, i vermi avrebbero da lungo tempo divorato le tue

spoglie. Contagiato dalla curiosità della tua fedele compagna, avanzi nella foresta. Vai al **105**.

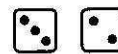
– 72 –

Il corpo della grossa sanguisuga scompare rapidamente nella melma. Con un fremito di disgusto immagini l'avidità con cui le sue compagne si getteranno su quel corpo ancora gonfio del tuo sangue. Cacciando queste immagini ripugnanti dalla mente, osservi i dintorni: attraverso la nebbia, adesso meno fitta, intravedi la sagoma di un uomo in piedi, immobile, al centro di un piccolo isolotto. Se vuoi saperne di più, vai al **131**. Altrimenti, vai al **31**.

– 73 –

Il viaggio fino a Selartz è stato lungo, ma la ricompensa è all'altezza degli sforzi! Al confine con la foresta di Andaines, proprio davanti alla Grande Pianura, un'immensa città di tela si rivela ai tuoi occhi: alla periferia vedi l'accampamento dei cavalieri; vicino al centro, degli immensi piloni svettano fieramente verso un cielo senza nubi; l'aspetto delle rare case di legno, vicine alla foresta, forma uno strano contrasto con i mille colori vivaci delle tende perennemente agitate dal vento del sud. Sulla cima di alcuni piloni, sventolano larghe bandiere.
Selartz, la città senza mura, è aperta a tutti i viaggiatori: qui nessuno controlla chi entra e chi esce, nessuno verifica il contenuto dei carri che passano tra le tende. La libertà sembra regnare sovrana. Vai al **168**.

74

Improvvisamente emergi dal torpore! Il sole, alto nel cielo, ti riscalda con i suoi raggi svegliandoti la mente: ti siedi, spossato come non sei stato mai, ma la gioia di aver

raggiunto la cima ti riempie di nuova energia! Attorno a te uno splendido spettacolo si offre al tuo sguardo: sotto un cielo blu di eccezionale purezza si estende un tappeto di nubi candide, da cui sbucano i picchi vertiginosi dei Monti del Rovar. La tua immaginazione corre libera, seguendo la forma delle alte nuvole: qui intravedi i contorni di una città fantastica, là una nave che avanza a vele spiegate; più lontano, il volto di una donna di radiosa bellezza... Un grido penetrante interrompe bruscamente le tue fantasticherie! Accanto a te si è posato un grande rapace che ti osserva attentamente.
Scelta 2 del Libro del Potere.

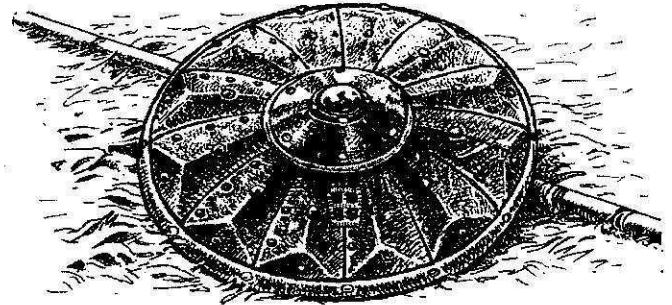
75

Da un'ora la situazione è sempre la stessa; non se ne andranno dunque mai, quei maledetti volatili? Ma ad un tratto vedi che spiccano il volo tutti insieme: vittoria! Il tuo sangue freddo è stato premiato! La tua risata risuona nell'aria fredda e secca d'alta quota, liberando le tensioni accumulate. Mah, chissà a quale pericolo sei sfuggito... Soddisfatto, rifletti sulla direzione da prendere.
Vai al **111**.

76

Ancora turbato dal sogno, emergi lentamente dal sonno facendo attenzione a non scivolare dal ramo. Come d'abitudine, rospi, serpenti e insetti eseguono il loro concerto. Ridisceso nella melma che ti arriva a metà polpaccio, ti rimetti in marcia masticando un pezzo di carne secca intervallato ogni tanto da un sorso d'acqua. Non vedi l'ora di lasciare questo inferno! Allunghi il passo e ben presto la nebbia si dirada, rivelando poco distante la terra ferma. Evviva! Vai al **Lago**.

77

Immerso nei tuoi sogni ad occhi aperti, resti sorpreso da un rumore che proviene da un edificio lì accanto. Hai la sgradevole sensazione di essere spiato. Per dissipare ogni dubbio, scavalchi un muretto e penetri nell'edificio buio. Al centro di un'ampia sala vedi un grande caminetto di pietra ancora intatto. I mobili di legno si sono invece sbriciolati nel corso del tempo. Perdi bruscamente l'equilibrio, scivolando su una mattonella coperta di muschio; e appena ti rialzi, un immenso cobra, lungo più di quattro metri, si alza soffiando davanti a te!
Scelta 5 del Libro del Potere.

78

A contatto con Assilana, il globo esplode come una bolla di sapone. Una pioggia d'ossa e armi ti sommerge, a riprova delle numerose vittime che ti hanno preceduto. Ti liberi a fatica e lanci un'occhiata alla spiaggia. Il villaggio è precipitato nel caos, come attraversato da un vento di follia. Gli orchi si sgozzano l'un l'altro ridendo, le donne e i bambini bruciano le capanne una dopo l'altra, i vecchi si lanciano nel fuoco mentre i guerrieri massacrano tutto ciò che si muove. Nell'arco di mezz'ora, il villaggio è

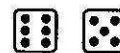
ridotto a un ammasso di ceneri fumanti e di cadaveri carbonizzati. Tornato a riva, contempli amareggiato il disastro. Dopo aver frugato tra le rovine, ripercorri in senso inverso il sentiero che ti aveva condotto fin qui lasciando senza rimpianti questo luogo desolato.
Fine dell'Esplorazione. Vai alle **Viscere del Rovar**.

– 79 –

La terribile prova si è conclusa! Risali lentamente in superficie, mentre la forma acquatica si dissolve nel fiume. *Che strana esperienza!* pensi, raggiungendo la riva dove hai lasciato l'equipaggiamento... e vedi un'affascinante fanciulla bionda intenta a esaminarlo con grande interesse! Nonostante la tua posizione, e la tenuta insolita, ti rivolgi gentilmente alla ragazza:
«Gentile dama, o damigella, potreste voltarvi un istante, per lasciarmi così il modo di risalire a riva e rendermi presentabile?»
«Ma certo, mio nobile signore. Anche perché so di non aver nulla da temere, dato che il genio del fiume vi ha accettato nel suo regno».
La voce flautata, l'incedere aggraziato denotano in lei una donna di grandi qualità. La prospettiva di trascorrere qualche tempo in sua compagnia ti riempie di gioia. Con un ultimo gesto ti risistemi la cotta di maglia, e avverti la damigella che può finalmente voltarsi. Vai al **32**.

– 80 –

Quando riprendi conoscenza, il paesaggio è nuovamente mutato: sei in piedi, su un pavimento lastricato di marmo nero, e il tuo campo visivo si è ridotto a pochi metri soltanto. Senza lasciarti il tempo di reagire, una voce dal timbro profondo ti parla:

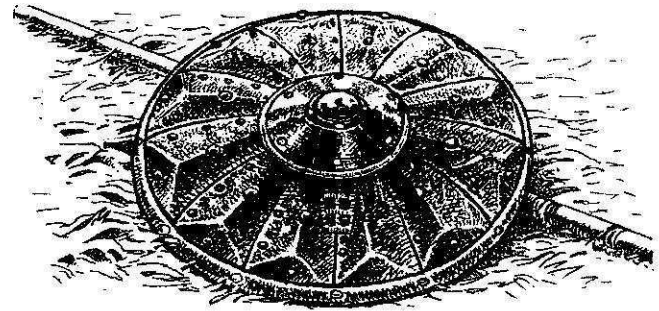
«Benvenuto, mortale. Vedo che, nonostante il tempo trascorso, esistono ancora dei cavalieri che sono fuori dalla mia eterna prigione».
Vorresti rispondere, ma nessun suono ti esce dalla bocca: sei paralizzato da una forza ignota e invisibile! Dopo una breve interruzione, la voce riprende il suo discorso:
«Sono la Sfera d'Oscurità. Da lungo tempo il mio padrone, il Cuore dei Vulcani, mi ha inviato in questo mondo per spandervi l'odio, la distruzione e il male... Ma degli sciocchi mortali, cavalieri, nani, gnomi, maghi e perfino fate, hanno ostacolato i miei piani grandiosi. Ma non tutta la gente di Dorgan era così: molti mi veneravano. Costruirono per me una città di grande bellezza, Seleite. I miei insegnamenti vi erano onorati e, a poco a poco, la mia opera malefica andava compiendosi grazie a loro. Ma tutto era destinato a finire! La grande battaglia di Seleite fu un vero disastro per me, ed è così che mi trovo rinchiuso in questo luogo, lontano dagli uomini. Ero però riuscito a sottrarre un famoso Scudo, e a inviarlo al mio padrone. Ma rendendogli questo servigio proprio mentre la battaglia infuriava, ho causato la sconfitta dei miei servitori, privati di colpo dei loro poteri. Speravo di ottenere in cambio un aiuto diretto da parte del mio padrone, ma non accadde nulla... Aspettai paziente che giudicasse venuto il tempo della mia liberazione. Mille anni di noia, mille anni di speranza e tutto per venire deluso così profondamente! Il mio padrone mi giudica evidentemente un incapace, poiché ha inviato un nuovo Uovo di Tenebra, pronto a liberare un'altra Sfera d'Oscurità. Dunque non gli servo più, e non ho più speranze. Tutto quello che mi resta da fare è trasmettere alla gente abbastanza coraggiosa un po' di me stesso. Così, a poco a poco, sfuggo dalla mia prigione, disperdendo la mia forza. È l'unico modo per un Immortale di sfuggire al proprio destino... Ti faccio dunque dono di un po' del mio odio,

che ti protegga e ti inciti ad agire come farei io».
Pronunciate queste parole, senti qualcosa insinuarsi in un angolo buio del tuo spirito. Questa presenza straniera ti fa perdere nuovamente coscienza... Ogni volta che infliggerai dei danni a una creatura, aggiungerai il numero di punti di Potere in tuo possesso. Vai al **127**.

81

Quale demone ti ha spinto a esplorare un simile luogo? Da più di due ore i tuoi passi affondano nel suolo fangoso di una palude abitata da miriadi di insetti, felici di aver trovato una preda così facile. Quando tenti di proteggere il volto, le tue mani sono attaccate dalle orde ronzanti. Ah, se solo avessi un unguento contro queste terribili punture! Ma in questo acquitrino puzzolente, nel gracidio di centinaia di rospi, non troverai nessuno che ti possa aiutare... D'altronde, chi, a parte te, potrebbe avere la folle idea di attraversare questo paese di nebbie dove la vegetazione si riduce a rari ciuffi di canne dall'aspetto sinistro? Nonostante tutto, continui a sguazzare nell'acqua fangosa che ti arriva a metà polpaccio, sperando di uscirne prima della fine della giornata. Vai al **157**.

– 82 –

Una decina di cavalli sventrati giace al suolo, membra umane troncate di netto sono sparpagliate dappertutto sulla strada. Tutte le armi, lance, spade e archi, sono state fatte a pezzi da una forza incredibile; persino gli scudi sono stati meticolosamente spezzati, come se una bestia di incredibile forza si fosse ingegnata a dimostrare che il suo furore e la sua crudeltà non hanno eguali. Impressionato, attraversi questo carnaio trattenendo un conato di vomito. Gridi alla bestia di mostrarsi, pronto a vendicare

le vittime di questa carneficina, ma solo il mormorio del vento ti risponde. Deluso, ti rimetti in marcia.
Fine dell'Esplorazione. Vai al **Passo delle Rocce**.

– 83 –

Improvvisamente, una guardia esce dalla tenda e ti rivolge rudemente la parola:
«Ehi, straniero, smettila di girare qua intorno: è proibito restare vicino alla residenza dei protettori. Avanti, vattene!»
Quest'uomo, vestito con pantaloni gialli a sbuffo e una giubba di cuoio nero, impugna una lunga spada. Ripete l'ordine seccamente. Poi improvvisamente un grido atroce copre temporaneamente il perpetuo rumore di zoccoli. Questo grido testimonia una sofferenza acuta, e proviene proprio dalla tenda sorvegliata dal soldato. Indifferente, l'uomo d'armi insiste per farti allontanare.
Scelta 1 del Libro del Potere.

– 84 –

Stupito, vedi apparire il terribile mostro: è una piccola palla di pelo rosso, che ti osserva attentamente prima di ripetere quel ruggito degno della tigre più feroce ! Respiri

sollevato, spaventando la creatura che balza all'indietro. Con voce dolce, la inviti a prendere un po' della carne secca che le offri. Ammansito, il piccolo animale dal lungo pelo setoso e dagli occhi dorati si avvicina e inghiotte avidamente l'imprevisto banchetto. Alla fine del pasto ti salta sulla spalla, facendo le fusa, e ti sfrega la testa ornata di lunghi baffi contro il viso. Dopo aver rinfoderato Assilana e riacceso la torcia, prosegui fino al limite della foresta. Giunto agli ultimi alberi, deponi a terra l'affettuosa bestiola e lanci un grido: spaventata, la creatura raggiunge gli alberi a grandi balzi. Dopo esserti sbarazzato dello strano animale, ti rimetti in marcia.
Fine dell'Esplorazione. Vai alla **Via dei Costruttori**.

85

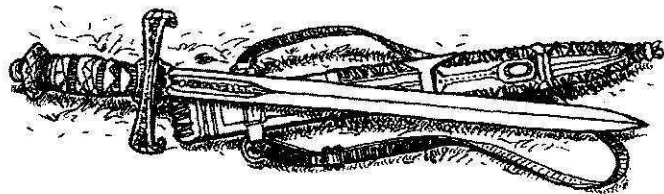
Il demone, dopo aver esalato l'ultimo respiro, esplode letteralmente in mille pezzi. I suoi organi vischiosi e nauseabondi si sparpagliano ai quattro angoli della sala... Lanci un grido di trionfo, che però ti si strozza ben presto in gola: una forza formidabile ti schiaccia a terra. La sola spiegazione razionale è che l'edificio sembra risalire alla superficie del lago! L'affresco non rappresentava una città qualsiasi, ma quella in cui ti trovi attualmente, rovine inghiottite da una maledizione che hai appena distrutto! Ansimando per effetto della pressione, ti avvicini al pesante libro di magia. La tua respirazione è rapida, i tuoi polmoni sono schiacciati, ma riesci lo stesso a decifrare le lettere che si raccolgono a formare questa frase nella lingua del Grande Impero:

Al levante appartiene il deserto
Al ponente il mondo di Dorgan
Alla gente di Dorgan io accordo protezione.
Sotto la Porta d'Oriente troverai il Protettore.

Improvvisamente l'aria si riempie di migliaia di scintille multicolori, che turbinano in una folle danza. Quando recuperi la vista, le ultime luci scompaiono lasciando il posto a un paesaggio montuoso: un passo dove due giganteschi pilastri, che raffigurano due rettili con le zampe anteriori protese, sostengono un meraviglioso architrave che nasconde il sole allo zenit... Sei stato teletrasportato alla Porta d'Oriente! Se sei solo, vai al **136**. Se conduci un'alleanza, ogni giocatore va al **136** del suo libro.

– 86 –

Nel corso di una lunga chiacchierata vieni a sapere che il villaggio è in piena espansione: in due anni la foresta è stata respinta a più di tre chilometri, e già in un raggio di più di mille metri le radici sono state eliminate per fare posto a nuove colture. Utilizzando il fiume Koth, i mercanti di Selartz cominciano a percorrere un'altra strada oltre a quella del Passo delle Rocce, continuamente attaccata da piccoli gruppi di giganti. In capo a qualche anno, quando le superstizioni sulla foresta di Andaines saranno scomparse, larghe zattere risaliranno il fiume fino a Kandaroth. Per il momento, gli armatori e gli imprenditori della città mercantile di Fenga offrono buoni prezzi per il legno, ma appena i prezzi caleranno i boscaioli preferiranno commerciare con Selartz. Come tutti i suoi colleghi, il tuo interlocutore spera di mettere da parte sufficiente denaro per acquistare delle terre e vivere del loro raccolto. Quando gli chiedi maggiori informazioni sulle superstizioni alle quali alludeva, il boscaiolo abbassa la voce:
«Non dovrei dirlo, ma a nord e ad est alcuni dicono di aver visto creature non umane. Parlano anche di una maledizione... persino i fiori sarebbero pericolosi... Un buon consiglio: non tentare i demoni, ed evitare di inol-

trarsi troppo nella foresta. Dopo tutto, come diciamo da queste parti, non c'è fumo senza fuoco!»
Non riesci a ricavare nient'altro da quest'uomo. Gli altri boscaioli seduti a tavola oppongono un silenzio gelido alle tue domande. Non è il caso di insistere: offri un giro a tutta la compagnia e subito l'atmosfera si fa più distesa e cordiale. Poi, stanco per l'ora tarda, paghi una camera e sali a dormire. Il giorno seguente, ben riposato, lasci il tuo compagno di bisbocce che dorme con la testa appoggiata al tavolo e ti rimetti in cammino nella bruma mattutina. *Fine dell'Esplorazione*. Vai a **Kandaroth**.

87

Più il porto è vicino, più le viuzze sembrano strette, affollate e piene di botteghe d'artigiani e commercianti. I passanti si rifugiano sotto i portici ogni volta che un carro passa occupando la strada in tutta la sua larghezza. Un forte odore di salmastro, e le grida di decine di gabbiani che intravedi tra i tetti, indicano che la meta è vicina. Finalmente raggiungi i depositi accanto ai moli. Una folla variopinta si accalca attorno alle ceste di pesce, mentre i marinai fischiano al passaggio delle donne di malaffare che tentano di irretirli. Mischiato alla folla, tieni una mano sulla borsa: una precauzione che ti ha permesso di conservare i tuoi beni già due volte! All'esterno di una taverna con una zattera dipinta sull'insegna, c'è un tavolo libero. Ti siedi e ordini un boccale di vino e dopo pochi minuti sorseggi una bevanda che ti solletica gradevolmente il palato. Attorno a te c'è sempre lo stesso

spettacolo vivace, sordido e talvolta divertente. Ammiri i tre alberi ancorati poco distante: uno sta imbarcando mercanzie e spiega le vele al vento, seguendo gli ordini che il capitano grida al nostromo. Dopo pochi minuti, un frequentatore abituale del bar viene a sedersi accanto a te e ti offre informazioni in cambio di qualche bicchiere di vino. Vai al **14**.

88

Quando riprendi coscienza, i muscoli ti dolgono talmente che hai l'impressione di essere passato sotto le ruote di un carro. Sei sempre accanto alla riva, e hai l'impressione che se rimani ancora qui, la forza che ti ha tormentato farà ritorno... Un giorno avrai sufficiente Potere per ottenere il rispetto del guardiano di questi luoghi. Allora gli farai vedere di cosa è capace un vero cavaliere dell'Impero! Lasci zoppicando questa zona maledetta, giurando vendetta. Le sofferenze ti hanno fatto perdere 2 punti di Combattività. Vai al **Lago**.

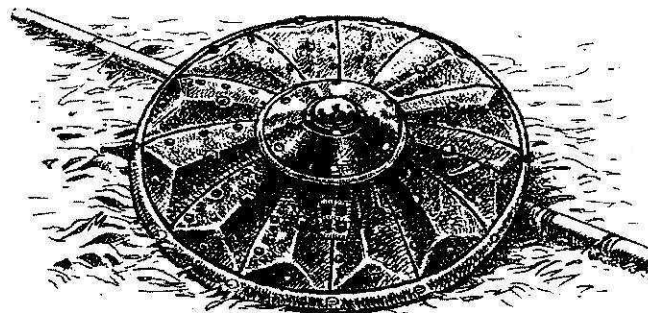
89

Quando emergi dall'incoscienza ti ritrovi in mezzo ad una grande pianura, le cui alte erbe si curvano sotto l'effetto di un forte vento. L'influenza del cuore si fa sentire molto meno sul mondo di Dorgan. Anche se sei limitato ancora alle scelte e , non senti più la sua presa sul tuo spirito. Però nutri l'intima convinzione che, se tornassi ad Andaines, la faccia nera della tua anima riprenderebbe il sopravvento rendendoti nuovamente sottomesso al cuore. Questo equivarrebbe al fallimento della tua ricerca. La disperazione ti sommerge, ma il conforto di Assilana ti induce a credere che non tutto è perduto... e hai sempre la possibilità di allearti all'Uovo di Tenebra! Vai alla **Grande Pianura**.

90

Devi affrontare una trentina di boscaioli annebbiati dall'alcool:

Combattimento Semplice: 4D

Se vinci, vai al **162**.

– 91 –

In capo a un'ora di marcia estenuante, nonostante il calore che ti opprime, senti che la meta è vicina! L'origine delle luci colorate che si accendono in questa parte della depressione è uno dei cristalli che avevi notato poco fa. I raggi del sole si scompongono in una moltitudine di raggi dai mille riflessi. Se non fosse per il calore soffocante, potresti restare qui dei giorni a contemplare la scena. Ma la tua lingua comincia a gonfiarsi sotto l'effetto della sete. Valutando la distanza che ti separa dalla Porta d'Oriente, decidi di aspettare la notte prima di rimetterti in cammino per non venire completamente bruciato dal sole ancora alto nel cielo. Avvolto nel tuo mantello, aspetti pazientemente e ti godi lo spettacolo offerto da questa natura inospitale. Vai al **137**.

92

La guardia è inamovibile, e dopo tutto la cosa non ti riguarda. Chissà, forse è un castigo meritato... Comunque, non hai modo di verificarlo; meglio lasciare il quartiere dei cavalieri. *Fine dell'Esplorazione* del quartiere degli Accampamenti. Vai a **Selartz**.

93

Se il menestrello è con te, richiudi il libro e vai al **10** del libro di Keldrilh. Altrimenti, vai al **39**.

94

Dopo un'ora di marcia senti dei lontani nitriti mescolati a improvvise risate. In lontananza, brillano dei puntini luminosi: le torce di un gruppo di cavalieri. Che fortuna! I barbari stanno preparando l'accampamento per la notte. Nascosto dietro un enorme masso, li osservi attentamente. Alcuni portano appese alle cinture alcune teste umane, che ciondolano a ogni loro movimento. Altre teste sono impalate all'estremità di lunghe lance piantate attorno al campo. In un angolo, le redini dei cavalli sono legate assieme. Sono almeno quindici robusti barbari, e il tuo onore di cavaliere ti impone di affrontarli tutti insieme. Però sei abbastanza furbo da aspettare che si addormentino; e quando il silenzio è calato sull'accampamento strisci vicino ai cavalli e li liberi in silenzio. Poi, tirato un lungo respiro, sguaini Assilana e gridi a pieni polmoni! Vai al **46**.

95

L'interno della dimora di tela non cessa di stupirti. Qui il lusso regna sovrano: i piloni che sostengono le tende sono in argento massiccio, incisi da sottili arabeschi. Il pavi-

96 *I cavalieri combattono sotto le insegne dell'Impero*

mento è nascosto da splendidi tappeti dai colori vivaci. Una pila di soffici cuscini di seta è accatastata in un angolo. Attraversi molte stanze altrettanto lussuose, prima che la guardia si fermi davanti a una tenda di seta rossa, riaggiustandosi l'uniforme: sei giunto alla meta. Con tono solenne, la tua guida annuncia il tuo arrivo. Entri nell'appartamento privato del capitano dei cavalieri! Vai al **64**.

– 96 –

Sei il testimone privilegiato della grande battaglia che si svolge nella città di Seleite. All'inizio avevi sottostimato le forze presenti, ma ora sai che più di diecimila uomini si stanno battendo con furia per difendere la loro città, quartiere per quartiere, strada per strada, casa per casa! Li fronteggiano più di tremila cavalieri con le insegne dell'Impero; seimila fanti raggruppati sotto le bandiere dei loro signori; qualche centinaio di nani armati di enormi asce e pesanti armature, sotto il comando del loro re che, a cavalcioni di un cinghiale gigante, grida gli ordini con voce tonante; ci sono anche circa duecento gnomi che si insinuano sotto le barricate per aprire un varco alla cavalleria. Ma non è tutto! Ogni tanto, alte nel cielo, compaiono delle creature alate che non riesci a distinguere bene. Al loro passaggio, però, le forze elementali si scatenano contro i nemici. Infine, più raramente, vedi dei maghi, a gruppi di tre o quattro, intenti a lanciare terrificanti sortilegi; come quello che fa invecchiare di cinquant'anni sotto i tuoi occhi una ventina di difensori asserragliati in un grande deposito. Non c'è dubbio: è la terribile battaglia nel corso della quale lo Scudo Imperiale è scomparso! Ma non hai il tempo di partire alla sua ricerca, perché perdi bruscamente i sensi. Vai al **127**.

97

Osi rifiutare l'offerta! Il cuore si gonfia di collera, lacrime e sangue trasudano dalla sua superficie... Onde d'odio urtano violentemente contro il tuo spirito. Questo nuovo urto mentale rischia di farti perdere i sensi, ma la tua volontà ha la meglio e riesci a mantenerti lucido. Le cose però si mettono male: il cuore è scosso da allarmanti soprassalti. Se vuoi combattere, vai al **6**. Se preferisci fuggire, vai al **16** .

– 98 –

Messo a tuo agio, consumi un pasto a base di cinghiale ripieno, accompagnato da un alcool fortissimo che ti fa tossire al primo sorso. L'atmosfera è divenuta più cordiale e non ti fai pregare troppo per raccontare le tue avventure nel mondo di Dorgan. Negli occhi del tuo attento uditorio, si legge un grande interesse. Dopo aver spiegato qual è l'oggetto della tua ricerca, il più anziano degli orchi prende la parola:
«Mi chiamano l'Anziano: sono la memoria orale del nostro popolo. Non so se questo ti sarà d'aiuto, ma voglio spiegarti la ragione della nostra presenza in questi luoghi appartati. Tanto tempo fa, gli orchi erano i soli signori del mondo di Dorgan. Un giorno apparvero gli uomini, che si sistemarono a nord, sui Monti dello Scudo. Poi fu la volta delle fate, degli gnomi, dei nani e, i peggiori di tutti, dei maghi. Costoro, d'accordo con i nani che volevano più terre in cambio di metalli preziosi, inviarono su di noi infiniti sortilegi e maledizioni. Ma il colmo dell'orrore era il gigantesco rettile che adoravano: ci ridusse all'impotenza in un solo scontro. Da quel giorno i sopravvissuti vivono qui, lontani dal mondo e dai suoi clamori. Chiaramente siamo ancora in guerra contro i nani, ma sono piccole scaramucce che ci permettono di restare in forma. Tutto quello che vogliamo da te, è che tu serbi il silenzio sulla nostra esistenza, permettendoci di continuare a vivere in pace in questa terra arida e fredda».
«Vi do la mia parola di cavaliere» rispondi di slancio.
«Molto bene» approva l'Anziano.
Vai al **173**.

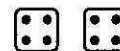
99

Se sei un servitore del Cuore d'Odio, vai al **200**. Altrimenti, vai al **7**.

100

Riprendi lentamente conoscenza per effetto di un calore soffocante. Sei disteso sopra una grande roccia piatta e nera, di origine vulcanica. Alzandoti, scopri un paesaggio apocalittico... Sei impressionato dalla potenza delle forze malefiche scatenate in questo universo bicolore: grigio, come la pioggia continua di ceneri e scorie che si appiccicano alla tua armatura; rosso, come le colate di lava incandescente, ostacolo davvero insormontabile, o come quegli ammassi di rocce in fusione, statue di fuoco dedicate a divinità sconosciute agli uomini. Nel silenzio, interrotto ogni tanto dalle scosse spasmodiche di una terra in rivolta, enormi blocchi di pietra esplodono sotto la pressione di un calore divenuto troppo intenso. Vai al **178**.

101

Non ci vuole molto a capire che questi soldati non sono all'altezza del loro compito. Nello spazio di pochi minuti, il combattimento si conclude senza che tu abbia subito alcun danno, tranne qualche graffio di poco conto. Ad un tratto una risata demente sfugge dalla portantina: una giovane donna ne sta lacerando le cortine a colpi di daga.

Poi si immobilizza e ti fissa con uno sguardo pieno di speranza. Il suo volto è illuminato da un sorriso amichevole. Senza dubbio una prigioniera... Invece, senza lasciarti il tempo di fare un gesto, la ragazza solleva la daga e si trapassa il petto! Ti precipiti in suo soccorso, ma è troppo tardi. Stringendola tra le braccia, raccogli le sue ultime parole:
«Assassino! Hai distrutto la mia carovana!»
Non sai più cosa pensare... Perquisendo i carri, trovi una ventina di cristalli trasparenti accanto a grossi sacchi di sale, del tutto privi di interesse. Sotterrando i cadaveri, comprendi perché il combattimento è stato così facile: le guardie erano tutte più o meno gravemente ferite. Dannazione! Se te ne fossi reso conto, avresti cercato di risparmiarle! Ti rimetti in marcia, immerso nelle tue riflessioni sugli avvenimenti che si sono svolti in questo anfiteatro insanguinato. Vai al **209**.

102

Quando emergi dal sonno, ti rendi conto con enorme stupore che sei nuovamente davanti all'oscuro cratere che offre riparo all'Uovo di Tenebra. Ma gradualmente l'oscurità lascia il posto alla luce del giorno. In fondo all'abisso, l'uovo malefico si consuma lentamente via via che i raggi del sole lo colpiscono. Lo spettacolo ti riempie di gioia: è la fine della maledizione di Andaines! Vai al **197**.

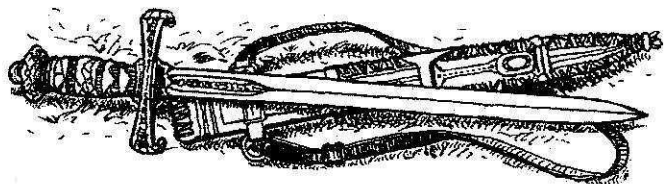
– 103 –

Il tuo precettore aveva ragione quando sosteneva che le capacità umane sono inimmaginabili: hai appena terminato il banchetto e ti offri persino il lusso di ripulire il piatto con un pezzo di pane, sotto lo sguardo ammirato

del re degli gnomi! Con voce leggermente impastata, interroghi Gobledilgu dopo averlo messo al corrente della tua ricerca. Ma ti stai rivolgendo ad uno gnomo, e prima di ottenere una risposta devi sopportare due ore di parentesi, divagazioni, digressioni e chi più ne ha più ne metta.
«Ah, l'Impero! Era da molto tempo che non avevamo cavalieri qui. Le leggende raccontano che dopo una grande battaglia nel cuore di Andaines (alla quale del resto abbiamo preso parte anche noi, a fianco degli Imperiali, delle fate, dei nani e dei maghi), il nostro popolo si è diviso in due gruppi. Uno è andato oltre il grande deserto dell'ovest. I miei avi, invece, hanno preferito queste verdi colline. Ma la cosa più sconcertante è la neutralità del signore di Dorgan in quell'occasione. Solo i maghi ne conoscono la ragione. Si dice che la loro orgogliosa città venne sommersa prima della battaglia, e maledetta per sempre. Insomma, un mucchio di oscure leggende. Invece, la sai la storia del cinghiale che regnò due giorni sui nani? No? Peccato, è molto interessante. Mio nonno me la raccontava ogni sera per farmi addormentare...»
Nonostante tutti i tuoi sforzi, pochi minuti dopo abbassi la testa e cominci a russare. Vai al **201**.

– 104 –

Invece che sulle stradine dal selciato sconnesso della Città Alta, qui passeggi per i larghi viali lastricati, fiancheggiati da sontuose residenze, un po' pretenziose per i tuoi gusti. Questa ostentazione di lusso che domina nel quartiere residenziale è tipica dei nuovi ricchi. Ogni residenza è sorvegliata da almeno un soldato. Evidentemente tra gli abitanti del quartiere c'è una certa diffidenza. D'altronde, se l'interno degli edifici è all'altezza dell'esterno, queste case contengono di che tentare i ladri! Dopo un'ora lo spettacolo dei colonnati di marmo fine-

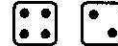
mente scolpiti, delle porte di bronzo dai bassorilievi dorati, delle vetrate multicolori, comincia ad annoiarti. Nonostante la profusione di denaro speso, le case denunciano una totale mancanza di gusto e di immaginazione. Decidi quindi di presentarti al Palazzo del governatore senza più attendere. Vai al **17**.

105

Mentre il pomeriggio volge al termine, la foresta si rischiara e cambia colore: il verde profondo delle foglie lascia il posto a colori tenui; anche la terra sembra grigiastra, come in un vecchio quadro appannato dai secoli. Dannazione! In che luogo ti sei avventurato? Proseguendo, scopri degli alberi grigi dal tronco sorprendentemente liscio. Nessun uccello sembra avere il coraggio di nidificare qui. Ogni segno di vita è improvvisamente scomparso, ad eccezione di strani fiorellini neri che spuntano qua e là. Visto l'aspetto della zona, eviti accuratamente di avvicinarti a questi sinistri vegetali: il loro profumo potrebbe essere la causa dell'assenza di vita... Dopo mezz'ora, raggiungi il limite di una vasta radura completamente coperta di edifici in rovina. Ovunque giunge il tuo sguardo, regna la desolazione più completa: la dimensione dei blocchi di pietra, sparsi qua e là, testimonia la passata grandezza della città che sorgeva qui un tempo. Ai loro piedi, una debole brezza agita le corolle nere di quei fiori inquietanti che hai già visto prima. Non fai fatica a immaginare, camminando lungo la strada principale, la folla che si affrettava un tempo su questi marciapiedi, la gente ammassata nelle botteghe più invitanti, il chiasso delle ruote dei carri sul lastricato nero... Se possiedi 6 punti di Potere, vai alla **Prigione dell'Oblio**. Altrimenti, vai al **149**.

– 106 –

La notte calerà tra poche ore, è tempo di preparare un bivacco; tanto, non è certo camminando di notte che riuscirai a cacciare qualcosa. Ma improvvisamente un'idea ti si affaccia alla mente: una tagliola! Se hai un po' di fortuna qualche piccolo animale cadrà nella trappola, e il tuo stomaco sarà finalmente messo a tacere! Sistemi un cappio di corda legandolo a un rametto, cercando di immaginare cosa acchiapperai in questa foresta: un coniglio, un ratto? Purché l'animale sia commestibile, non ha alcuna importanza! Vai al **61**.

– 107 –

Verso ovest la tua marcia diventa più facile. Ci sono meno radici e pozzanghere, trappole naturali che ti obbligavano a scrutare attentamente il suolo ad ogni passo. Poco a poco, ti rilassi. La volta vegetale si dirada e contempli con gioia un cielo senza nubi, dove brilla un sole accecante. Pochi minuti dopo raggiungi la riva di un largo fiume, che probabilmente va a gettarsi nel lago a est, o si perde nella spianata paludosa a sud. Le sue acque calme e il riflesso argenteo dei numerosi pesci ti invitano a prenderti un attimo di pausa. Osservando l'acqua chiara e limpida che scorre pigramente, ti viene l'idea di fare un bagno, come quei conigli candidi che sguazzano tranquillamente in un'ansa più a monte. Ah! Che piacere non sentire più l'armatura e i vestiti incollati alla pelle... L'acqua fredda

ti rinvigorisce; nuoti da una riva all'altra, risalendo ogni tanto la debole corrente che ti trascina a valle. Vai al **211**.

– 108 –

«Il tuo destino sembra eccezionale, nobile cavaliere, e se riesci nella tua impresa spero che ti ricorderai di me! Sfortunatamente, non ho informazioni utili per te. Tutto quello che posso dirti è che nella foresta di Andaines, lontano verso ovest, secondo i racconti dei vecchi boscaioli, sorgono le vestigia di un popolo antico. Inoltre, verso nord una terribile maledizione corrompe inesorabilmente la natura. Ad ogni modo, non troverai nessuno disposto a farti da guida. La reputazione di Andaines è pessima. Alcuni sostengono addirittura che gli spiriti dei boscaioli cacciati dai cavalieri di Selartz infestano la foresta al calar delle tenebre...» Vai al **50**.

– 109 –

Affaticato dal viaggio che ti ha condotto fin qui, speri di trascorrere la notte nel letto morbido di qualche confortevole locanda. Al tuo arrivo, le due sentinelle incrociano le picche e una di esse ti rivolge la parola:
«Altolà, straniero! Dicci il tuo nome e il motivo della tua visita a Kandaroth!»
«Sono ser Pereim, il cavaliere, e cerco alloggio per la notte».
A queste parole uno dei guerrieri attraversa la porta, mentre l'altro ti ordina di attendere squadrandoti da capo a piedi. Il tempo passa e, malgrado i tuoi sforzi, non riesci ad attaccare discorso con il tuo interlocutore. Ottieni solo occhiate ottuse e un'unica risposta:
«Pazienza!»
Mezz'ora dopo, l'altra guardia torna e ti concede l'auto-

rizzazione a entrare nel villaggio. Ti indica l'unico albergo, il Cinghiale Zoppo. Kandaroth è incredibilmente sporca: le viuzze strette sono invase da maiali che infilano dappertutto il loro grugno, alla ricerca di qualche rifiuto appetitoso. Sguazzando in queste immondizie, gli abitanti non sembrano fare troppo caso allo stato di cose. Ogni tanto eviti per un soffio un secchio d'immondizia vuotato direttamente nella strada! Orientandoti grazie a un imponente deposito di grano, segui le indicazioni della sentinella e raggiungi finalmente l'ingresso di un largo edificio. Al di là della porta risuona un brusio continuo, al quale si mescola ogni tanto qualche risata. Vai al **148**.

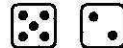
110

Appena sfiori la superficie di bronzo un flusso di immagini ti sommerge la mente! Hai l'impressione che il tuo cranio stia per esplodere. La confusione si impadronisce di te, annullando le tue resistenze, e scivoli nell'incoscienza. Vai al **Pentacolo**.

111

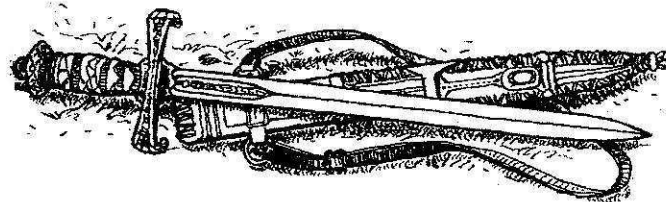
L'eccezionale altezza dei picchi innevati non ti incita certo ad un'esplorazione più approfondita. Avresti dovuto immaginare che le leggende che circolano su questa regione hanno origine unicamente dalla sua inviolabilità. Piuttosto deluso, fai dietrofront e lasci questa zona inospitale. *Fine dell'Esplorazione.*
Vai ai **Monti delle Bestie**.

– 112 –

Mentre il freddo raddoppia d'intensità fai marcia indietro, affondando profondamente nella neve fresca. Progressivamente la bufera decuplica di violenza. Il tuo campo

visivo è ridotto a qualche metro, e l'uniformità bianca del paesaggio non ti offre punti di riferimento. Rassegnato, ti lanci nella tormenta sperando di scorgere qualche cavità dove trovare riparo... Fatica sprecata! Improvvisamente, attraverso il turbinio di fiocchi, vedi la sagoma di una massiccia costruzione. Dopo averla raggiunta ci giri intorno alla ricerca dell'entrata, e finalmente trovi una pesante porta di legno, alta più di sei metri e larga quattro; tenti di aprirla, ma resiste a tutti i tuoi sforzi. Allora bussi con l'elsa della spada. Vittoria! La porta cigola aprendosi lentamente. Finalmente sarai al riparo! Ma quando infili la testa all'interno, il tuo naso si ritrova a due centimetri da un ventre peloso. Senti numerosi grugniti di protesta per l'aria gelata che si insinua dalla porta socchiusa... Alzando la testa, scopri la faccia irsuta e ripugnante di un gigante, che sembra sorpreso quanto te! Non è il caso di restare qui più a lungo; non sei della taglia giusta per affrontare una dozzina di giganti! Balzi indietro, appena in tempo per evitare di misura la grossa mano che tentava di afferrarti! Grugniti di delusione risuonano alle tue spalle, mentre fuggi a gambe levate nell'universo ghiacciato e ventoso dei Monti delle Bestie. Dopo aver trascorso il resto della giornata in questo inferno bianco, trovi rifugio in una piccola grotta. Il mattino seguente ti rimetti in cammino, giurando a te stesso di non mettere più piede in questi luoghi inospitali. *Fine dell'Esplorazione.*
Vai ai **Monti delle Bestie**.

113

Tenendoti a rispettosa distanza dal limite della foresta, avanzi a fatica tra le rocce scivolose della scogliera. Ogni tanto, un'onda più potente delle altre proietta alti getti di schiuma che ti sottopongono a una doccia inattesa! Sopporti pazientemente, riuscendo addirittura ad apprezzare

lo spettacolo delle gigantesche onde che si abbattono sul promontorio. Eviti però di avvicinarti troppo: se ti fai sorprendere, potresti essere trascinato venti metri più in basso, tra i vortici ai piedi della scogliera. Non avresti alcuna via di scampo! Infine, dopo tre ore di marcia sfibrante, rimetti piede sulla Via dei Costruttori e ti lasci alle spalle i pericoli di Andaines. *Fine dell'Esplorazione.*
Vai alla **Via dei Costruttori**.

114

Completamente svuotato di ogni energia, cadi ai piedi della muraglia. Il semplice contatto con la pietra ti riempie di gioia: non è un'illusione! Felice, resti disteso tra le rocce per parecchi minuti. A poco a poco senti tornare le forze, aiutato da Assilana che ti lancia senza sosta segnali di conforto. Ti rialzi, osservando il paesaggio che i saggi del Palazzo definirebbero «le vestigia dell'Impero»: un gruppo di rovine pericolanti, di mura sbrecciate, di edifici coperti di edera e invasi dalle erbacce... All'ingresso una massiccia porta di bronzo lascia intravedere l'interno, ma dentro un'autentica foresta vergine nasconde tutti i dettagli. Avvicinandoti, noti un'iscrizione seminascosta dal muschio che ricopre la porta. Dopo aver grattato un po' con la spada, leggi:

Al di là c'è la grandezza e la pace

Con nostalgia, cerchi di immaginare cosa poteva essere in passato quest'Ultimo Avamposto, con i suoi cavalieri,

scudieri, sergenti e soldati sempre all'erta per proteggere l'Impero. Vai al **77**.

115

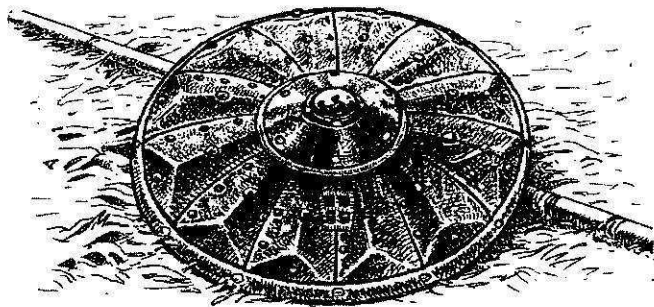
Avvicinandoti, trovi un secondo corpo. La vita non l'ha ancora abbandonato: senti infatti dei deboli gemiti. Ma una larga ferita sul ventre non lascia molte speranze sulla sorte di quest'uomo... Fai scivolare il tuo sacco sotto la sua testa, tentando di infondergli un po' di coraggio. Con voce debole e tremante, egli ti sussurra le sue ultime parole:
«So che sto per morire... Giurami che vendicherai me e mio fratello, uccidendo quegli ignobili barbari. Solo così morirò in pace! Ah...glielo avevo detto di non discutere il prezzo, ma lui credeva di poter trattare, e così abbiamo perso tutto! Ahhh, mi sento morire... giura, te ne supplico, giura!»
Scelta 6 del Libro del Potere.

– 116 –

Dopo un lungo istante un po' irreale, durante il quale vi misurate a vicenda, decidi di presentarti:
«Sono ser Pereim, cavaliere dell'Impero».
«Toh! E di quale impero parli? Secondo le ultime notizie c'è un regno lontano, a sud delle nostre regioni, ma nessun impero!»
Un po' offeso, riprendi seccamente:
«Non mi sorprende che un povero viandante di una regione sperduta non conosca il solo Impero degno di questo nome! Ad ogni modo, io sono uno dei suoi cavalieri, e vi prego di dirmi immediatamente il vostro nome, come vorrebbe la cortesia più elementare!»
Tutto quello che ottieni in risposta è un vago borbottio in cui ti sembra di cogliere qualche mozzicone di frase:
«Manca di esperienza... Se sono tutti così, poveri noi... Merita una lezione...»
Piccato dall'atteggiamento del vecchio, lo apostrofi violentemente:
«Villano! Piantala di borbottare così in mia presenza, o la mia lama ti insegnerà l'educazione! Ora basta! Dimmi chi sei e cosa fai in questi luoghi!»
Cupo, il vecchio ti volge ostentatamente le spalle e brontola:
«Se tu non fossi così sciocco, ti ucciderei seduta stante per avermi offeso in questo modo».
Stavolta hai sentito bene le sue parole! Furibondo, balzi su di lui ma non riesci ad afferrarlo: si è già spostato di parecchi metri! Stupito, cerchi di raggiungerlo. Aumenti il passo, cominci a correre, ma non c'è nulla da fare! Ti distanzia sempre più, camminando a passi lenti e misurati... Inciampi in una buca e cadi a terra: eccoti infangato dalla testa ai piedi a causa di questo vecchio arrogante che ti ha giocato con una piccola magia! Vai al **147**.

117

Con una certa apprensione tendi una mano per toccarlo, e scopri sorpreso che non incontri nessuna resistenza! Ma quando tenti di sfiorare una delle striature rosse, un liquido tiepido e appiccicoso che ricorda il sangue si sprigiona dal misterioso oggetto, il quale comincia anche a tremare! Un futuro signore dei cavalieri non conosce la paura! Senza esitare, penetri all'interno del cubo traslucido. Un odore acre ti stringe alla gola, un terribile tremito ti percorre e la vista ti si annebbia. Riesci tuttavia a distinguere - al centro di una nebbia colorata - i contorni di una cosa ripugnante, rossa e palpitante, alla quale tutte le striature sembrano collegate... Un'autentica esplosione

si produce nella tua testa. Sotto shock, cadi in ginocchio, mentre uno spirito estraneo tenta di prendere possesso del tuo corpo. Con un ultimo sforzo di volontà cacci l'inafferrabile intruso, e ti rialzi per fronteggiare la cosa disumana che tenta di impadronirsi di te.
Scelta 16 del Libro del Potere.

118

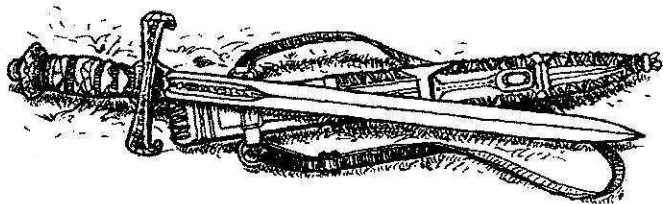
Cadi in un budello umido, dove scivoli senza riuscire a rallentare la caduta. Dopo aver raggiunto un altro budello, più largo, atterri pesantemente in fondo a una fossa immersa nell'oscurità, riempita a metà di acqua salmastra. Un odore di cadavere in decomposizione aleggia nell'aria. Chi ti sentirà proclamare la tua innocenza in fondo a questo trabocchetto? Nessuno. *Fine dell'Avventura.*

119

Il concerto degli uccelli riprende non appena il sole spunta! Con i muscoli indolenziti, ti alzi ed effettui qualche movimento per rimetterti in sesto. Soddisfatto, noti che la caviglia è guarita e ti metti in marcia senza indugio. Ora che le nubi si sono allontanate, puoi orientarti grazie al sole. Ma che direzione prendi? Chissà se il bel tempo durerà? Per non correre il rischio di perderti di nuovo, ti dirigi verso i Monti dello Scudo per poi costeggiarli. Vai al **172**.

120

Mentre l'Uovo di Tenebra si screpola lentamente, un'energia smisurata si diffonde nelle tue membra. Ah, che delizia! Non ti sei mai sentito così potente, le forze del tuo spirito sono state moltiplicate all'infinito. Nulla può più resistere alla tua volontà. In una titanica esplosione d'oscurità, l'Uovo di Tenebra si polverizza, rivelando la sfera che conteneva. Questa si sistema spontaneamente al di sopra della tua testa, come la corona di un imperatore del male:
«Questo non è che l'inizio, Pereim, il tuo regno sarà eterno come la tua vita! Apri gli occhi, e compi il tuo destino sublime!»
In un attimo, rivedi tutta la tua vita sotto una nuova luce: le tue sofferenze erano solo delle tappe verso la rivelazione presente; le tue gioie, semplici errori di percorso. L'idea di ricostruire un impero ti appare ridicola, futile, persino noiosa... L'essenziale è la missione di distruzione totale, la sola degna del tuo immenso potere. Con un gesto ti sollevi nell'aria, ben al di sopra del cratere dove giacciono i resti del guscio vuoto dell'Uovo di Tenebra. Con un pensiero, stendi sul mondo di Dorgan un mantello d'oscurità, togliendogli per sempre la stupida gioia di vedere il sole. Risvegli i vulcani, addormentati da millenni; sollevi un'inondazione che sommerge in pochi secondi la città di Fenga; seppellisci Selartz sotto una pioggia di meteoriti. L'unico che ti oppone resistenza è un Drago che fugge via dopo pochi minuti di lotta. Un tempo avresti tremato davanti a questo rettile millenario, alto quanto

una montagna e dotato di fantastici poteri. Ma oggi ti sembra un così misero avversario che scoppi in una fragorosa risata... E tutti, nel mondo di Dorgan, sentono questa risata che segna la fine dell'umanità.
Fine dell'Avventura per tutti.

121

Alla vista del Ponte-Sirth, ti fermi un istante. Questo magnifico ponte mobile di legno, lungo più di cento metri, attraversa maestosamente il Koth a più di venti metri d'altezza. Spinto da un flusso continuo di passanti, ti rimetti in cammino. Lungo le rive scopri numerosi depositi, ognuno dotato di un proprio pontile. Ogni tanto, una chiatta getta gli ormeggi. Lontano, verso est, una grande quantità di tronchi viene deviata in un bacino artificiale. Fornirà il legno necessario alle segherie della Città Bassa. Schermandoti gli occhi con la mano, riesci perfino a vedere degli uomini che corrono sul fiume, saltando di tronco in tronco per impedire a qualcuno di essi di deviare verso il Ponte-Sirth. A ovest l'attività febbrile del porto, a questa distanza, lo fa sembrare un gigantesco formicaio. Giunto sull'altra riva, entri nella Città Bassa. Vai al **104**.

122

Inzuppato di sudore, ti risvegli nel cuore della notte: maledizione, era solo uno stupido incubo! Di questo

passo non riuscirai più a distinguere i sogni dalla realtà! Carezzi l'impugnatura di Assilana per trovare un po' di conforto, ma questa volta la spada ti comunica un senso di sorda angoscia. Avrà fatto lo stesso sogno? Che importa! Sei troppo stanco per porti simili domande e ti riaddormenti rapidamente, sperando di recuperare le forze... Il mattino seguente, dopo aver mangiato un po' di carne secca, riprendi la traversata della palude immersa in una nebbia fitta e umida. Vai al **5**.

123

Procedi lentamente. Il corridoio cambia ogni tanto direzione, mettendo fuori uso il tuo senso dell'orientamento. La luce lattiginosa che si sprigiona dalla parete si attenua a poco a poco e l'atmosfera ridiventa soffocante. Con qualche difficoltà, riesci ad accendere una torcia. La luce familiare ti rassicura, ma improvvisamente un crepitio accompagnato dall'odore di carne bruciacchiata ti sorprende. Sollevi la testa e vedi con terrore il soffitto che si contrae violentemente al calore della tua torcia! In un attimo, le pareti emettono dei suoni vari e allarmanti: fruscii, squittii, scricchiolii e un ronzio continuo. Per quanto possa sembrare inconcepibile, sei all'interno di un essere vivente! *Scelta 15 del Libro del Potere.*

124

Recuperata la vista, scopri atterrito che quei maledetti gnomi ti hanno spedito in un paesaggio di rovine ben noto, quello della frontiera dell'Impero, l'Ultimo Avamposto. Avendolo già visitato, decidi di lasciare immediatamente questo posto e metterti in marcia verso la grande foresta di Andaines. D'ora in avanti ti guarderai bene dal mettere piede in quelle colline popolate di gnomi vanitosi

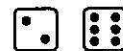
126 *In cima c'è un vecchio, che parla con le aquile*

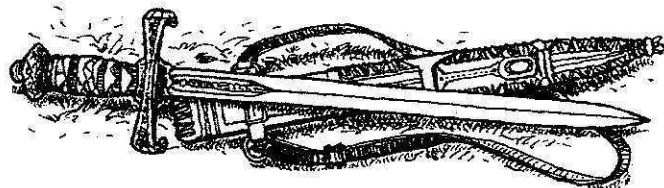
e capricciosi. *Fine dell'Esplorazione* delle Colline delle Barbe Fiorite. Vai alla **Via dei Costruttori**.

– 125 –

Chiacchierone di natura, l'uomo ti fornisce un panorama completo delle sue attività e della sua vita. Giunto sei mesi fa dalla città mercantile di Fenga, ha trovato qui un luogo ideale per lo sviluppo del suo commercio. La voglia di lavorare e un prestito che gli è stato accordato da uno dei ricchi mercanti degli Alti Padiglioni sono, a suo dire, le ragioni principali del suo successo. In due o tre anni, costruirà un muro di pietra al posto della tenda che utilizza attualmente. In meno di cinque anni avrà rimborsato il suo debito a Nintelhot, il principe mercante, e forse, con un po' di fortuna e molto denaro, uno dei suoi figli potrà unirsi all'élite privilegiata che vive ai margini degli Alti Padiglioni. Il suo ottimismo è davvero entusiasmante, però le sue chiacchiere non ti sono servite a molto. Lasci questo luogo per esplorare altri quartieri dove forse potrai raccogliere informazioni più interessanti! *Fine dell'Esplorazione* del quartiere dei Mercanti.
Vai a **Selartz**.

– 126 –

Dopo due ore di marcia, guidato dal sorprendente rapace, raggiungi un promontorio roccioso sul quale scopri un centinaio d'aquile, tranquillamente appollaiate attorno a un vecchio che parla con loro! Non afferri il senso di questo linguaggio dalle intonazioni rauche, ma gli uccelli sembrano affascinati dai discorsi dell'uomo che non ha ancora notato la tua presenza. Impressionato, non osi rompere l'incanto e ti siedi silenziosamente ai piedi di un'enorme roccia ghiacciata a una decina di metri dall'ingresso di una grotta. Vai al **187**.

127

Al tuo risveglio, tutto sembra essere stato solo un sogno. Ma queste rovine hanno assunto ai tuoi occhi un altro significato: sai di avere appena vissuto un'esperienza straordinaria. Non è però un buon motivo per trascorrere il resto della tua vita qui, pensi, lasciandoti rapidamente alle spalle lo strano luogo. *Fine dell'Esplorazione.*
Vai a **Seleite**.

128

Un lampo metallico attira la tua attenzione: proviene da una larga fessura appena visibile in un angolo buio della parete rocciosa. Incuriosito, vai a dare un'occhiata. La fessura sbuca in un largo anfiteatro, ultimo resto di un lago vulcanico ormai prosciugato. Una carovana, composta da quattro carri e una splendida portantina dalle cortine ricamate d'oro, sta facendo sosta in questo luogo. Una decina di cavalli, due guardie in uniforme gialla e nera, armate fino ai denti: questi indizi rivelano la presenza di un personaggio importante. Improvvisamente, una delle guardie ti vede e porta subito alla bocca un fischietto. Il suono stridente fa uscire dall'ultimo carro una mezza dozzina di guerrieri. Le cortine della portantina si sollevano leggermente e senti una voce di donna che grida dall'interno:
«Uccidetelo!»
Scelta 13 del Libro del Potere.

129

Stimbard risponde prontamente a tutte le tue domande. L'estensione del suo potere su Selartz è impressionante. Pensi già alla ricompensa che ti darà Nintelhot! Con tutte le informazioni che potrai avere da lui, la tua ricerca sarà condotta presto a termine. Felice, brindi alla salute del re dei ladri! Ma improvvisamente senti un violento dolore allo stomaco e un terribile mal di testa che ti fa crollare a terra. Drogato con l'inganno dal signore della Corte dei Miracoli, ascolti senza poter fare un solo gesto la sua canzoncina sardonica:

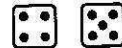
Straniero oppure no
Soltanto uno spione
Può far tanta attenzione
A quello che dirò.
E non gli resta, temo
Che morire di veleno!

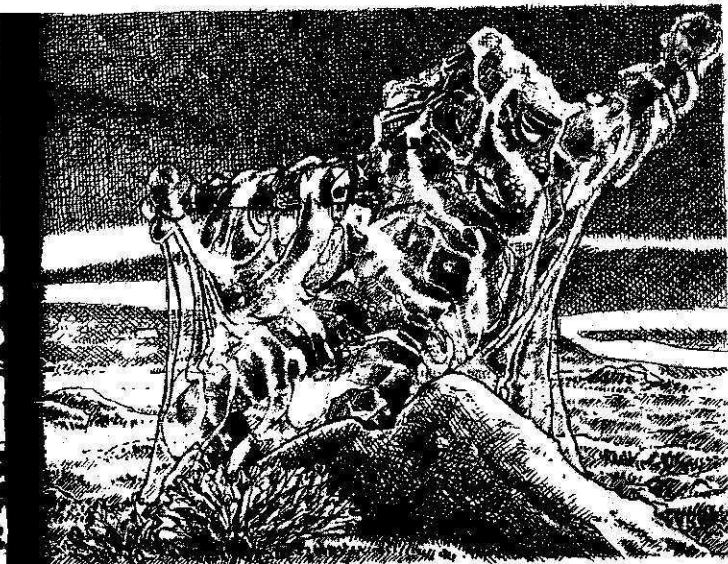
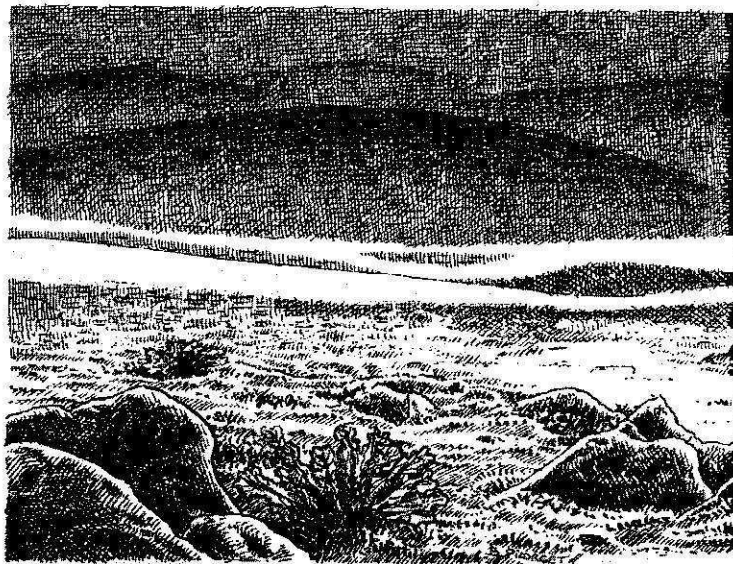
Mentre lui termina tranquillamente il pasto, tu agonizzi tra atroci sofferenze. *Fine dell'Avventura.*

130

L'effetto sorpresa è totale! Affondi la lama nel ventre di uno dei mostri, che crolla a terra rantolando. Una furia guerresca si è impadronita di te e prima ancora che il secondo gigante abbia afferrato pienamente la situazione, lo impegni in un serrato corpo a corpo, obbligandolo a servirsi della mazza al posto delle terribili rocce. Nonostante ciò, l'esito del combattimento è incerto: la resistenza del tuo avversario è davvero eccezionale.

Combattimento Avanzato
Gigante I : 11 C : 10 V : 35 D : 3D

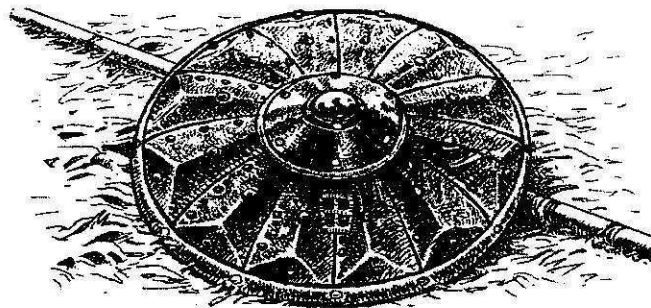
Se riesci a sconfiggere il mostro, vai al **159**.

– 131 –

Incuriosito, ti avvicini all'isolotto, ma la nebbia ti nasconde a tratti la strana figura. Hai la netta sensazione di entrare in una zona particolare della palude: gli abituali sibili e gracidii rimangono alle tue spalle. Solo il ronzio indebolito degli insetti turba il pesante silenzio che regna in questo luogo. In più, un insopportabile odore di carogna e carne in decomposizione ha sostituito l'atmosfera fetida che respiravi in precedenza... Ora che la massa grigia della nebbia si è un po' diradata, scopri uno spettacolo che supera ogni immaginazione! Il corpo del guerriero che si trova a qualche metro da te è interamente ricoperto da una sostanza verdastra e trasparente. Il volto dell'uomo testimonia una sofferenza infinita, i suoi occhi esprimono un terrore senza nome. Distingui nettamente alcuni grappoli di piccole uova bianche in parte già dischiuse. Dei piccoli ragni hanno scavato autentici tunnel nella carne viva del malcapitato... Queste bestiole sono riuscite a evitare con meticolosa cura gli organi vitali del poveretto, e di colpo capisci che la sostanza verde serve a nutrirlo... Da quanto tempo subisce una simile tortura? Solo lui può dirlo! E la luce di speranza che si accende nel suo sguardo, quando sguaini Assilana, non ti lascia alcun dubbio: quest'uomo vuole morire! Le sue ferite sono troppo gravi perché possa sperare di cavarsela. Anche la magia sarebbe impotente in questo caso... Rassegnato, sollevi la lama e l'abbassi con tutta la tua forza sul suo cranio. Vai al **181**.

131 *Il corpo del guerriero è coperto da una gelatina verdastra in cui sono immerse delle piccole uova bianche*

Con passo sicuro attraversi la porta principale di questo autentico castello di tela: la dimora di Nintelhot, principe mercante. Una sentinella ti blocca immediatamente. Tenti pazientemente di spiegare a questo soldato baffuto l'importanza e lo scopo della tua visita. Ma per quanto ti mostri conciliante, e poi minaccioso, non c'è nulla da fare: questa stupida guardia applica il regolamento alla lettera!
«Ho l'ordine di non far passare chi non conosce la parola d'ordine; tu non la conosci, quindi non passi...»
Sono le uniche parole che riesci a cavargli di bocca, nonostante il tuo rango di ambasciatore dell'Impero! Scoraggiato, stai per rinunciare quando vedi passare un sergente che interpelli bruscamente. L'uomo si avvicina, riaccendendo le tue speranze di incontrare il suo padrone. Pura illusione, poiché la stessa ottusità burocratica accomuna i due servitori di Nintelhot: dopo un'ora di discussioni, ottieni un formulario per la richiesta di un incontro con il padrone di Selartz. Resti qualche secondo senza voce davanti alle tredici pagine del questionario, poi, furibondo, lo strappi in mille pezzi. Il tuo gesto non è gradito, e i due uomini manifestano l'intenzione di arrestarti, armi in pugno, per oltraggio al capo del servizio amministrativo. È troppo! Sguaini Assilana e, con due colpi di estrema violenza, spezzi le loro lame da quattro soldi! La sorpresa dei due è totale e ti permette di tagliare la corda indisturbato... Un'ora dopo, mentre ti avvicini al quartiere degli Accampamenti, una pattuglia cerca di fermarti. Semini quei segugi da quattro soldi senza troppe difficoltà, ma l'idea di avere mezza città alle calcagna non ti rallegra. Non hai voglia di provare la comodità delle celle di Nintelhot! Ti nascondi in una tenda abbandonata e, a notte fonda, lasci alla chetichella la città.
Fine dell'Esplorazione. Vai a **Selartz**.

133

Il tuo coraggio e la tua tenacia sono nuovamente ricompensati: gradualmente, la foresta si dirada e si trasforma. Lunghe liane brunastre hanno rimpiazzato il verde cupo delle querce. La tua cotta di maglia ti protegge dai rovi, permettendoti di giungere senza troppe difficoltà nelle vicinanze di un enorme cratere. Dubiti che sia di origine naturale, tanto più che i timidi raggi del sole sembrano come neutralizzati dalle tenebre che regnano in fondo alla cavità. Sguaini Assilana e la tendi verso il buio baratro per avere il suo parere. Sorridi: anche lei è divisa tra un'insaziabile curiosità e il presentimento di qualcosa di terribile, annidato tra quelle tenebre. No! Sarebbe un vero peccato tornare indietro dopo un viaggio così faticoso! Deciso, dai inizio alla discesa... Vai al **65**.

134

Appena tocchi il libro di magia, una voce familiare ti fa sussultare:
«Sono felice di vedere che mio figlio ha trovato il vero scopo della sua ricerca...»
Ti volti di scatto: davanti a te c'è tuo padre, Siram, signore dei cavalieri, in armatura. Le sue mani riposano sull'elsa della spada.
«Proprio tu, così rispettoso delle usanze, osi tenere la

spada sollevata davanti al tuo sovrano, tuo padre?»
Con la gola stretta, non osi replicare. Lentamente, metti un ginocchio a terra e tenti di rinfoderare la spada. Ma Assilana non te lo permette! La spada ti trasmette una vibrazione che ti fa sollevare la testa... appena in tempo per evitare, d'un soffio, la spada di tuo padre che fende l'aria e si abbatte pesantemente sul pavimento nel punto in cui ti trovavi. La violenza dell'impatto la riduce addirittura in schegge!
«Menzogna! Inganno!» gridi brandendo la spada! «Tu non sei mio padre, né il suo fantasma! Chiunque tu sia, morirai per l'oltraggio recato alla sua memoria!»
Una risata glaciale accompagna le tue ultime parole. La creatura opera una repellente metamorfosi: di colpo si ricopre di larve brulicanti, mentre una carne rosa in perpetuo movimento sostituisce le piastre dell'armatura che sembra liquefarsi. La creatura apre una bocca molle, ornata da numerose file di denti, e in un ripugnante gorgoglìo ti rivolge nuovamente la parola:
«Sei tu che morirai, umano; ma avrai l'onore di essere divorato vivo dal demone del lago!»
Un orrendo sibilo accompagna l'ultima frase, mentre decine di tentacoli rosa si gettano su di te...

Combattimento Avanzato
Demone del lago I : 29 C : 20 V : 30 D : 6D

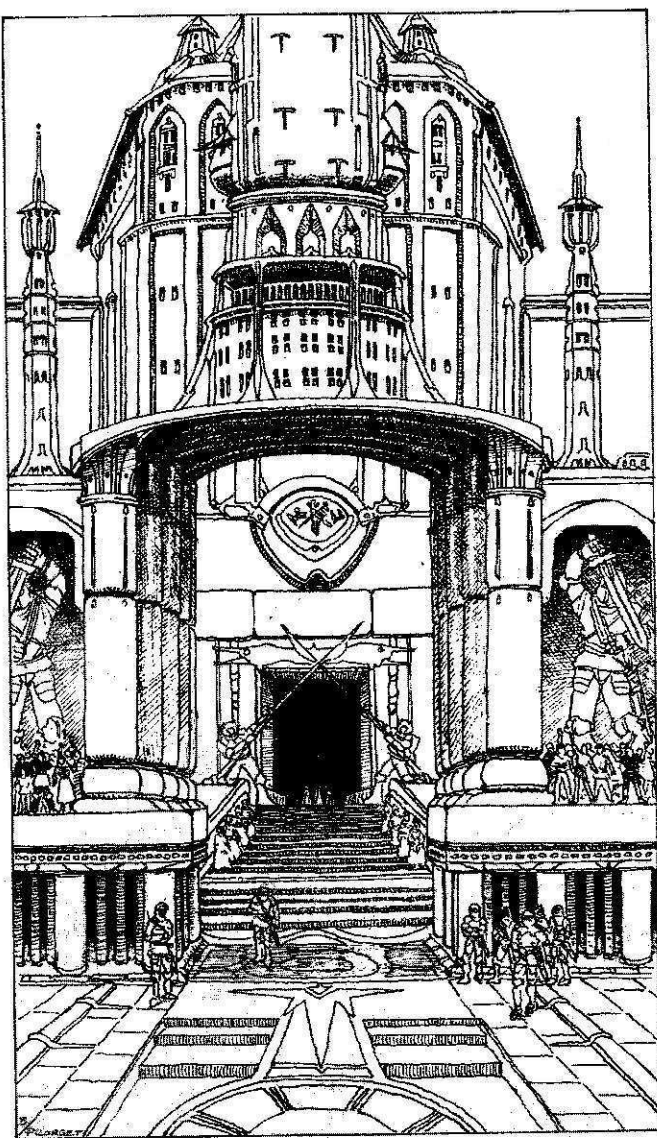
Questo duello rischia di essere il tuo ultimo, tanto più che ogni volta che il demone ti colpisce, aggiunge 5 punti al suo punteggio di Vitalità, senza però superare mai il totale di partenza. Se esci vivo dal combattimento, vai all'**85**.

135

Respingi nuovamente l'offerta dello stregone, poiché hai il presentimento che le cose si metterebbero male: meglio

andarsene subito. Lo stregone, indispettito, ti insulta pesantemente mentre ti allontani a grandi passi. Ma quando senti che comincia a recitare incantesimi, ti lanci in una corsa disperata. La tua reazione ti salva la vita, poiché alle tue spalle un albero si incendia di colpo! Felice, ormai fuori portata, giuri solennemente di non rimettere più piede in questo luogo mal frequentato!
Fine dell'Esplorazione. Vai a **Fenga**.

136

«Non mi aspettavo di meno da te, ser Pereim. Fai onore al tuo titolo di signore dei cavalieri».
Un vecchio, sbucato dal nulla, si appoggia allo stipite della porta. Il volto paffuto, attraversato da larghe sopracciglia cespugliose, un naso lungo e diritto, sottolineato da folti baffi... In questo volto nulla comunica un senso di pericolo, tranne forse gli occhi color ametista, ravvivati da una luce innaturale... Prima che tu abbia il tempo di fare un gesto, la tua spada si sfila dal fodero e, librandosi nell'aria, va a posarsi delicatamente nelle mani tese del vecchio.
«Allora, mia bella Assilana, sei felice di ritrovare il tuo creatore?»
In risposta, la lama vibra con un suono cristallino; poi, quasi a malincuore, torna verso di te. Nel momento in cui si posa dolcemente sul palmo della tua mano, una sensazione di intensa gioia ti sommerge... Il tuo intuito ti dice che la spada sa cosa sta per accadere. Di colpo, il vecchio fa un salto prodigioso, atterrando a una cinquantina di metri dalla porta! Stende le braccia e si trasforma a velocità straordinaria: cresce a dismisura, mentre il suo corpo si ricopre di pesanti scaglie multicolori. Due ali cartilaginose si aprono maestosamente. Alla fine della spettacolare trasformazione, una zampa larga quanto la porta ti solleva delicatamente sopra le nuvole, e ti trovi

di fronte alla testa del drago. Solo l'espressione amichevole dei suoi occhi ti impedisce di precipitare nel terrore. «Volevo ringraziarti sotto le mie vere spoglie. Distruggendo la maledizione, che avevo lanciato sul popolo troppo orgoglioso della città del lago, mi liberi dal vincolo di silenzio che mi ero imposto da più di mille anni. Ora posso tornare ai miei doveri di signore e protettore del mondo di Dorgan! Grazie a te, potrò respingere il secondo tentativo d'invasione di una creatura potente, il Cuore d'Odio. A meno che il tuo coraggio non ti abbia già spinto a farlo...»
Senza lasciarti il tempo di rispondere, il Drago prosegue: «Ma questo è solamente un dettaglio. Ti attende una ricompensa degna delle tue qualità di cavaliere».
Comodamente sistemato nella mano del tuo protettore, vedi sfilare il mondo di Dorgan a velocità impressionante. Le ali del drago sollevano tempeste sulle steppe che hai superato con tanta fatica. Alla vista dei campi, delle pianure e delle montagne della tua patria il cuore ti batte all'impazzata. Nella scia del drago, una miriade di scintille multicolori si sparpaglia al suolo; e appena toccano terra, i vecchi edifici imperiali si ricostruiscono da soli! Prima di lasciarti vicino alla città dai Mille Volti, il tuo benefattore compie un giro completo operando un vero miracolo: la città ha ritrovato il suo splendore di un tempo! Sulla grande spianata di marmo bianco, davanti al Palazzo, la creatura fantastica ti depone a terra pronunciando le sue ultime parole prima di ripartire con un volo aggraziato:
«Ser Pereim, ho esaudito i tuoi più profondi desideri. Ora tocca a te ristabilire un Impero potente su cui regnare con giustizia. Io l'ho ricostruito con le pietre, tocca a te popolarlo di uomini».
Queste parole risuonano a lungo nella tua mente dopo la partenza del drago: il più resta da fare, è vero. Ma l'essenziale per il momento è abbracciare la tua famiglia,

136 *Ora sei davanti all'entrata del Palazzo*

mentre una folla sempre più grande scandisce il tuo nome e un gruppetto di cavalieri accorre a renderti omaggio. *Fine dell'Avventura per tutti.*

137

Appena il sole scompare la temperatura cala bruscamente. Ti dirigi a ovest, dove la massa scura dei Monti dello Scudo taglia l'orizzonte. Un freddo penetrante ti assale, rallentando la tua marcia. Nonostante il mantello, tremi violentemente. Le tue dita stringono a fatica l'elsa di Assilana, che ti comunica un po' di calore. Brr! Il Calderone è davvero uno dei luoghi più scomodi che abbia mai frequentato! Stordito, con le labbra spaccate, raggiungi finalmente i Monti dello Scudo. La temperatura qui è più clemente. Per fortuna trovi una piccola sorgente a cui puoi dissetarti. Distrutto dalla fatica, cadi a terra e scivoli in un sonno profondo. Il mattino dopo, risvegliato dai primi raggi del sole, decidi di lasciare questo luogo senza più attendere. *Fine dell'Esplorazione.* Vai al **Calderone**.

138

Al tuo risveglio il sole è alto nel cielo, e non c'è più traccia degli gnomi. Improvvisamente senti un odore insolito. Ma... cosa fai lì a quattro zampe, annusando l'aria? Che orrore! Emetti un breve grugnito stridente alla vista della tua pelliccia bruna. Per tutti i demoni, quegli gnomi bastardi ti hanno trasformato in cinghiale! Accanto a te vedi altri animali della tua specie... Ma la tua sorpresa è di breve durata, poiché un nugolo di frecce ti trapassa! Prima di morire, senti una voce trionfante:
«Quattro cinghiali! Che caccia! Sbrighiamoci a recuperarli, prima che gli gnomi ci sorprendano!»
Fine dell'Avventura.

139

Incapace di lottare contro la creatura che ti ingloba, muori lentamente per asfissia; e il tuo cadavere si unisce, al centro della sfera, agli scheletri delle precedenti vittime. *Fine dell'Avventura.*

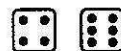
140

Senti che è meglio sparire dalla vista dei tre maghi... Con un balzo attraversi la parete di tela di un'altra tenda, corri, svolti in un corridoio, corri ancora, strappi un altro telo inseguito da grida di protesta, e finalmente raggiungi un passaggio deserto. Ti volti: nessun inseguitore, li hai seminati! Comunque sarà più prudente lasciare definitivamente la città, prima che mettano una taglia sulla tua testa. *Fine dell'Esplorazione.* Vai a **Selartz**.

141

L'acqua di colpo inizia a formare dei vortici, e una forza violentissima ti spinge fuori dal fiume. Dopo un volo di parecchi metri, atterri bruscamente vicino al tuo equipaggiamento; nel frattempo, una colonna d'acqua si è formata tra le due rive! Senza cercare spiegazioni, fai un rapido dietrofront e ti dirigi verso la foresta, dopo aver raccolto in fretta le tue cose. Lo spirito del fiume non ti permetterebbe di passare, quindi non ti resta che piegare verso nord e raggiungere i Monti dello Scudo, che potrai poi costeggiare senza correre il rischio di perderti nuovamente. Se il troll della foresta è morto, vai a **Ordreth**. Altrimenti, vai all'**Antro Malefico**.

142

Con un colpo magistrale, la tua spada magica trancia le mandibole del mostro! Un liquido verde e appiccicoso

sprizza dalla profonda ferita e la creatura si arresta di colpo. Ne approfitti per affondargli Assilana tra gli occhi, uccidendola di colpo. Il suo corpo cartilaginoso sprofonda lentamente nella melma, e con un orribile rumore di risucchio l'acquaragno scompare per sempre in fondo alle paludi. Se vuoi continuare la tua esplorazione in questa fanghiglia, vai alla **Terra dei Dannati**. Se preferisci tornare indietro, vai alle **Paludi**.

– 143 –

Nonostante la fretta, noti che la residenza è riccamente decorata. Via via che avanzi, i gemiti si sentono sempre più distintamente: sei sulla buona strada! Ad un certo punto sei costretto a buttarti dietro una pila di grossi cuscini di seta, mentre due soldati sbucano da un corridoio parlando di una scommessa persa. Passano a meno di due metri dal tuo nascondiglio, poi si allontanano: via libera! Ma hai perso un sacco di tempo! Raggiunta finalmente la tua meta, tagli la seta gialla che ti separa dai malcapitati che continuano a gemere... Sorpreso, scopri una sala lussuosa come le precedenti: nessuno strumento di tortura, nessuna guardia, nessuna catena... Forse una «gabbia dorata»? Due uomini e una donna, con le mani legate, ti lanciano un'occhiata strana.

«Non perdiamo tempo! Vi libererò dai vostri infami carcerieri, sono un amico!»

«Oh, grazie per averci strappato dalle mani di quell'orribile...» risponde la donna piangendo.

Lo shock, senza dubbio pensi. Spingi i prigionieri verso l'uscita: ti rimane poco tempo! Fortunatamente riuscite ad uscire in fretta dalla residenza. Improvvisamente, la donna ti chiede:

«Pensi che il monaco mi rifarà un abito?»

Disorientato, non sai cosa rispondere... Improvvisamente i due uomini cominciano a urlare senza ragione, mentre

la donna si getta a terra e tenta di sfilarti uno stivale... Ora capisci: hai rischiato la vita per liberare dei pazzi! E adesso una sentinella, messa in allarme dalla confusione, accorre verso di voi! Vai al **222**.

144

Se sei con l'elementalista, richiudi il libro e vai al **100** del libro di Caithness. Altrimenti, vai al **161**.

– 145 –

Nonostante tutte le tue precauzioni, il rumore della lama risveglia la creatura che, alla velocità del fulmine, si precipita su di te! Maledetta la tua imprudenza: ora dovrai combattere per forza! Vai al **41**.

146

Immagini di luce... Paesaggi fatati di boschi attorno al Palazzo al levar del giorno... Le risate della tua famiglia quando, bambino, cacciavi un ermellino sul prato reale... La complicità del tuo scudiero al primo torneo... Siram, tuo padre, che ti consegna la spada incantata, appannaggio della tua schiatta reale... La lunga campagna militare contro i barbari del Nord... Il freddo, il frastuono delle armi, il dolore delle ferite... Immagini di tenebra... Un uomo ti sta di fronte: il colore cadaverico della sua pelle ispira terrore... Qualcosa di ghiacciato, silenzioso, immobile... Di nuovo quello spettro, vestito sontuosamente: farsetto porpora bordato d'oro, giustacuore di seta... Poi altre forme ti circondano... Senti la loro aura magica captare il calore del tuo corpo... Maledizione e morte sono iscritte nei loro sguardi... Una di loro si avvicina a te, cerca di toccarti con le dita scarne... Disperazione e tristezza nei suoi occhi... *Scelta 9 del Libro del Potere.*

147

Ancora sotto l'influsso degli avvenimenti , cammini nel fango maledicendo il vecchio e ancor più te stesso, poiché se ti fossi dimostrato un po' più diplomatico l'uomo ti avrebbe indicato di certo un luogo asciutto dove riposarti. Invece stai ancora sguazzando sotto il temporale, senza avere un'idea chiara di dove ti dirigi! Due ore dopo, fai una sosta. La pioggia è cessata e i raggi del sole fanno capolino tra le ultime nubi nere che giungono lentamente da ovest. Indispettito, ti rendi conto di aver girato in circolo. Lasci questa pianura monotona senza alcun rimpianto. *Fine dell'Esplorazione.* Vai alla **Grande Pianura**.

148

L'insegna che dondola sopra la doppia porta, un cinghiale che ride con un'enorme coppa tra le zampe, non ti lascia alcun dubbio: è la locanda del Cinghiale Zoppo, il solo luogo in cui uno straniero di passaggio a Kandaroth possa trovare alloggio. Con una certa apprensione, spingi il battente ed entri nella sala principale: l'aria carica del fumo di numerose pipe ti fa tossire. Inoltre, un forte odore di sudore mescolato a quello della birra ti colpisce il naso. Ben presto anche i tuoi vestiti saranno impregnati dello stesso odore! Ci sono più di quaranta boscaioli, seduti a gruppi di cinque o sei. Un oste calvo e paffuto rimprovera continuamente due cameriere che tentano bene o male di soddisfare una clientela perennemente assetata. La prima, vestita di stracci, è molto in là con gli anni. L'altra, che indossa un semplice vestito e un corpetto, è giovane e sembra colpita dai tuoi abiti di cavaliere. A parte queste due, non ci sono donne nella sala: in questo villaggio si occupano dei bambini e della casa, aspettando il ritorno dei loro mariti. Improvvisamente un enorme boscaiolo ubriaco ti viene addosso e vomita sulla tua cotta di maglia, tentando maldestramente di asciugarsi col tuo mantello. La locanda diventa improvvisamente silenziosa. Tutti gli sguardi sono puntati su di te.

Scelta 7 del Libro del Potere.

149

Non resta più molto delle bellezze di un tempo... Solo la morte vive in questa regione dimenticata dagli uomini, ma ad un tratto hai l'impressione di vedere un'ombra furtiva dietro un blocco di cristallo. Forse è solo la tua immaginazione: quale creatura oserebbe aggirarsi tra queste sinistre rovine, a parte qualche fantasma risorto da un tempo ormai lontano?

«Non tanto lontano, in fondo. Se tu fossi più interessante, ti racconterei la mia storia. E se ne fossi degno, potrei importi il mio marchio».

Il tono glaciale di questa voce sorta dal nulla ti fa rabbrividire. Superato lo stupore sguaini la spada incantata, ma nessun pericolo si manifesta... Le ultime parole risuonano ancora tra i resti delle facciate semidistrutte. Passi una buona ora a cercare di rimetterti in contatto con la creatura che infesta queste rovine. Ma tutti i tuoi sforzi sono vani! Indispettito, decidi di lasciare questo luogo. Un giorno sarai abbastanza potente da risvegliare un maggiore interesse nel suo guardiano eterno. Vai a **Seleite**.

150

Precipiti lungo la discesa ripida e innevata. Cadi, poi scivoli per centinaia di metri... Incapace di riprendere il controllo della traiettoria, eviti per un pelo di fracassarti contro delle rocce. Tenti di aggrapparti, ma la discesa non offre nessun appiglio! Continui a scivolare con una velocità incredibile, rotolando di tanto in tanto su te stesso,

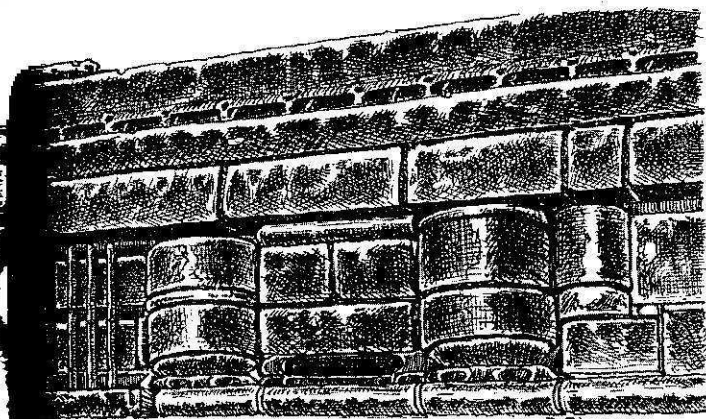
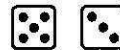
poi riprendendo l'equilibrio sulla schiena. Di colpo, la neve diventa più spessa. Riuscirai infine a rallentare la tua caduta e a fermarti? Niente affatto! Terrorizzato, ti rendi conto di aver scatenato un'enorme valanga... Sballottato, schiacciato, stritolato, sparisci sotto un'immensa coltre bianca. *Fine dell'Avventura.*

151

Poiché non hai nessuna voglia di inseguire una banda di barbari sanguinari, decidi di preparare il bivacco sul posto. Rovistando tra i resti del carro trovi una piccola pala con la quale seppellisci i due cadaveri: così non sarai disturbato dagli sciacalli mentre dormi. Dopo una notte agitata, durante la quale ti sei svegliato varie volte credendo di sentire avvicinarsi dei cavalieri, levi le tende e riprendi la strada nella rugiada del mattino. *Fine dell'Esplorazione.* Vai al **Cammino dei Conquistatori**.

152

Un enorme cubo bianco, striato di rosso e di blu, dall'aspetto lattiginoso, si erge al centro della grande piazza deserta, come se fosse uscito dal terreno. Facendo attenzione al minimo dettaglio, noti che ci sono delle tracce di passi che vi si dirigono direttamente, senza poi tornare indietro... Assenza di rumore, immobilità totale... Tuttavia, a qualche chilometro di distanza da lì, scorgi dei grandi bagliori rossastri, segno di un'intensa attività vulcanica... Vai al **59**.

152 *Vedi un grande cubo irregolare, percorso al suo interno da un reticolo di venuzze rosse e blu*

– 153 –

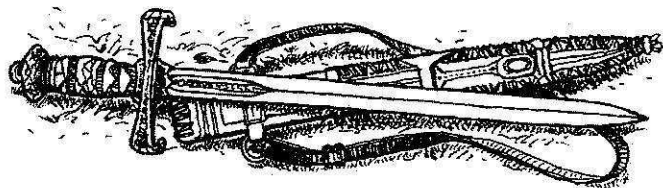
La porta si affaccia su di un piccolo corridoio chiuso da un'altra porta. Non appena entri, si apre uno spioncino:
«Parola d'ordine!»
L'ordine è breve e senza equivoci. Fai marcia indietro e ti scusi dicendo di aver sbagliato strada.
«Di quale sezione fai parte? Qual è la tua matricola?»
Ma la porta d'uscita è chiusa con un catenaccio: ti rendi improvvisamente conto di essere prigioniero in una specie di compartimento stagno! La guardia ripete le domande in modo brusco, aggiungendo una minaccia alle sue parole... Incapace di rispondere, tenti di spiegare la tua presenza dicendo la verità e svelando la tua identità.
«Cavaliere dell'Impero? E io sono il drago! Basta, sporca spia, va a unirti ai tuoi complici!»
A queste parole segue il rumore di un ingranaggio, e il pavimento scompare sotto i tuoi piedi! Vai al **118**.

– 154 –

«Io mi chiamo Stelliana, ultima fata del mondo di Dorgan. Sono felice di ricevere la visita di un cavaliere, dopo così tanto tempo...»
«Ma nessuno dei miei è venuto qui dopo la grande catastrofe che ha provocato la caduta dell'Impero!»
Quando il tuo sguardo incontra il suo, acquisti la certezza che questa creatura magica vive da millenni. Una grande saggezza si nasconde dietro quell'apparenza frivola. Con rispetto, le lasci raccontare una lunga storia:
«In effetti, mille anni fa, numerosi cavalieri sono venuti in aiuto ad altri umani, alleati con i nani, gli gnomi e il mio popolo, oggi in esilio nel regno delle Fate. Abbiamo lottato con tutte le nostre forze, e siamo riusciti a imprigionare la Sfera d'Oscurità nelle rovine della città che alcuni umani - abbastanza sciocchi - avevano costruito per servirla. Ma ancora più folli erano gli umani della città del lago, troppo vanitosi per rifiutare la protezione del drago! Questa follia fu punita, e la loro città fu sommersa. In questa guerra ci sono stati solo dei perdenti: i nani tornarono nelle profondità delle loro grotte; il popolo degli gnomi si divise: una parte emigrò a sud, e l'altra scelse di attraversare il deserto per lasciare Dorgan. Quanto ai cavalieri e al loro Impero, tu conosci meglio di me la loro sorte... Ecco tutto quello che posso rivelarti. Spero che questo ti sia d'aiuto nella tua ricerca».
Alla fine del suo racconto, la fata bacia il palmo della sua mano; poi, sollevandola all'altezza della bocca, soffia leggermente. Senti il suo bacio posarsi dolcemente sulle tue labbra. Il tuo cuore batte all'impazzata, ed è con grande delusione che la vedi volare via e scomparire in cielo. Ora capisci meglio le antiche leggende, che raccontano la storia di cavalieri che rinunciano al loro rango per finire i loro giorni accanto a una di queste affascinanti creature, quasi immortali... Con il cuore in tumulto, attraversi il fiume per raggiungere i Monti dello Scudo che distingui all'orizzonte. Vai a **Ordreth**.

– 155 –

Eppure, scrutando il suolo, noti i segni del recente passaggio di una creatura... Incuriosito, ti inginocchi per esaminare con maggiore attenzione le tracce: l'impronta è tre volte più grande di quella di un uomo. Inoltre, come mostra la disposizione delle tracce, si tratta di un bipede. E la loro profondità... Il mostro deve pesare per lo meno cinquecento chili! A partire da questo momento, stai molto in guardia. Si tratta del frutto della tua immaginazione o dell'effetto di un sortilegio? In ogni caso, a mano a mano che avanzi, gli alberi nodosi acquistano forme sempre più terrificanti: qui distingui nettamente un cranio

umano; là il corpo di una creatura orrenda, che può apparire soltanto nei peggiori incubi di un demente. Oltre a questo, il vento del nord porta con sé l'odore caratteristico della carne in decomposizione. Se c'è un mostro nella regione, non è sicuramente lontano! Vai al **216**.

156

Fai fatica a credere alle parole dell'orco, tanto il ricordo della ripugnante palla bianca è vivo nella tua mente. Tuttavia, la tua barba di quattro giorni mostra che la creatura dinanzi a te non mente. Di fronte al tuo sguardo stupito, l'orco ti fornisce ulteriori spiegazioni:
«Per quanto possa sembrare incredibile, oggi noi ti consideriamo come uno dei nostri. Vedi, malgrado le nostre abitudini sanguinarie siamo piuttosto pacifici, e la prova di Galdor ci permette di scoprire se uno straniero è degno della nostra fiducia. Ora parla, e dicci cosa ti ha condotto fino a qui. Da secoli ormai siamo abituati a vivere accanto a dei nani aggressivi e astiosi, che vorrebbero vederci tutti morti... Capisci quindi la nostra curiosità». Vai al **98**.

157

Insetti maledetti! Non smetteranno mai di tormentarti? Fuori di te cominci ad agitare le braccia... con l'unico risultato di perdere l'equilibrio e finire nel fango! Gocciolando acqua putrida e nauseabonda ti rialzi, cercando alla meno peggio di pulirti. Hai addosso una melma scura e appiccicosa, nella quale brulicano lunghi vermi neri.

Improvvisamente scopri attaccata al dorso della mano una grossa sanguisuga che ti succhia avidamente il sangue! Fortuna che il resto del tuo corpo è al riparo da questi ignobili parassiti, altrimenti ne saresti ricoperto! Con un gesto secco, cerchi di strappare quella cosa nera e collosa. Il dolore è molto più forte del previsto, e non puoi trattenere un grido nel momento in cui riesci a staccarla. Se resisti ad un Danno di 1D, vai al **72**.

158

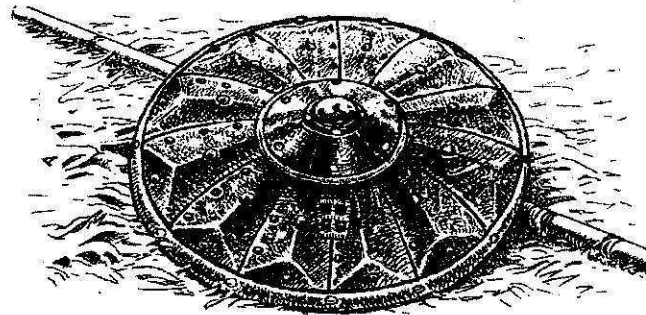
Se il mago è con te, richiudi il tuo libro e vai al **100** del libro di Kandjar. Altrimenti, vai al **184**.

159

Con un colpo dalla violenza inaudita, Assilana tronca di netto il collo dell'ultimo gigante. Dopo un breve istante, il corpo dell'orribile umanoide va a riunirsi alla testa nella polvere della strada. Sei soddisfatto del combattimento: ecco dei giganti che hanno finito di terrorizzare i poveri viaggiatori che attraversano il Passo delle Rocce! Tuttavia nel cuore di queste montagne deve esistere un intero villaggio abitato da questi mostri sanguinari. Ah, se solo avessi con te una buona dozzina di valorosi cavalieri! Metteresti subito fine a questi raid assassini! E il nome di "Passo di Ser Pereim" sarebbe proprio piacevole per le tue orecchie! Ma è tempo di riprendere il cammino, poiché pesanti nuvoloni neri si stanno addensando nel cielo e non hai affatto voglia di farti sorprendere qui da un temporale. *Fine dell'Esplorazione.* Vai al **Passo delle Rocce**.

– 160 –

Il Primo Scudo, liberato dall'influenza del Cuore, comunica con te tramite immagini mentali. Innanzitutto vedi

l'impressionante spettacolo dell'Impero al suo apogeo, le centinaia di torri e di guglie della capitale che si stagliano contro il cielo, la città dai Mille Volti come non l'hai mai vista: straripante di una folla variopinta in cui il fascino e l'eleganza delle dame si uniscono alla bellezza stessa del Palazzo. La seconda immagine è ancora più grandiosa: centinaia di cavalieri e di scudieri seguono le insegne imperiali in un ordine perfetto. Con emozione, riconosci nel mezzo di questo temibile esercito il blasone azzurro e oro della tua famiglia... La terza immagine forma un incredibile contrasto: è il caos. Cavalieri coperti di sangue lottano con fierezza accanto a gnomi, nani, maghi e fate contro uomini vestiti con un lungo abito color della notte che stringono in mano un disco nero. Un'aura malefica si sprigiona da loro. Violente scariche di energia attraversano il campo di battaglia per frantumarsi in immensi getti di fiamme, che proiettano brandelli di membra bruciate su altri combattenti... Gli elementi sono in preda alla follia: aria, fuoco, acqua e terra si mettono a volte al servizio delle splendenti fate, alleate dei maghi, ma per la maggior parte del tempo sono controllati dalle forze delle tenebre. E al di sopra di questo massacro, un'immensa sfera nera sembra trarre nutrimento da questo spettacolo terribile. La quarta immagine ti impressiona ancora di più: raccogliendo l'ultimo respiro, l'imperatore fa appello a tutta la potenza del Primo Scudo per respingere l'essere malefico. Quest'ultimo, per resistere all'attacco, è obbligato a concentrare tutte le sue forze per strappare lo Scudo dalle mani dell'imperatore e per proiettarlo nell'universo del suo padrone, il Cuore d'Odio. Un'ultima immagine: dei vulcani; il Cuore approfitta della temporanea debolezza dello Scudo per impossessarsi di lui e utilizzarne in seguito i poteri a suo vantaggio. Da allora, il Cuore d'Odio intrappola i viaggiatori che si avventurano nella regione. Poi si ode una sorda vibrazione. Mentre un'implacabile ondata di distruzione si abbatte sull'universo dei vulcani, i quali a poco a poco perdono ogni consistenza e sembrano trasformarsi in un sogno inoffensivo, tu ti senti sprofondare nell'incoscienza. Vai al **102**.

161

Le pesanti fronde degli alberi giganti sono agitate da un vento umido e caldo: Ordreth! Chi ha mai potuto chiamare in questo modo questa foresta perduta, lontana da qualsiasi civiltà? Stretta dai Monti dello Scudo, limitata a est da un lago immenso e a sud da una palude avvolta da nebbie permanenti, sembra un luogo dimenticato dagli uomini. Allontani con la spada le alte felci, aprendoti un varco attraverso vere e proprie barriere di funghi giganti. Sei amaramente pentito di esserti trascinato in questa foresta vergine in cerca di cibo. Il tuo sacco è ancora vuoto, e gli incessanti pigolii e stridii degli uccelli nascosti tra i rami più alti non fanno che aumentare la tua irritazione. Ahi! Ancora una di quelle maledette radici! Ti massaggi dolcemente la caviglia dolorante, seduto sul tronco di un albero. Cosa fare? Ritornare indietro? Sì, ma dovresti orientarti! E la volta vegetale che nasconde quasi completamente il cielo non ti faciliterà di sicuro il compito. Una cosa è certa: ti sei perso completamente! Vai al **106**.

162

Questo combattimento si è rapidamente trasformato in un vero massacro... Infatti la stupida ferocia dei taglialegna ti ha spinto ai peggiori estremi. In preda al disgusto e alla vergogna lasci il villaggio alle prime luci dell'alba, sotto gli sguardi carichi di odio e di dolore delle famiglie in lutto. *Fine dell'Esplorazione.* Vai a **Kandaroth**.

163

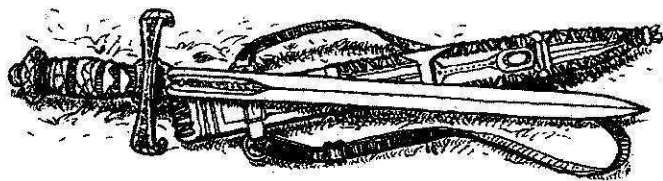
Soddisferai la tua curiosità un'altra volta! Per il momento, la tua preoccupazione principale è quella di fuggire dall'inferno del Calderone. Dopo alcune ore di marcia il sole comincia a calare all'orizzonte. Fortunatamente non sei più nel deserto, ma sui primi contrafforti dei Monti dello Scudo. Ti rallegri per la saggia decisione che ti ha evitato di dormire in un deserto, sicuramente tanto glaciale la notte quanto è torrido durante il giorno! Quanto ai pozzi che hai appena trovato, malgrado il gusto leggermente salmastro dell'acqua, andranno benissimo per riempire il tuo otre e per placare la sete. Dopo aver mangiato i resti di un animale essiccato, ti raggomitoli attorno al crepitio di un fuoco e ti lasci cadere in un sonno riparatore. L'indomani, svegliato dai primi raggi del sole, decidi di lasciare questo posto senza altri indugi.
Fine dell'Esplorazione. Vai al **Calderone**.

– 164 –

Ora capisci meglio il soprannome di Fenga: la città della luce. Qui tutto sembra respingere la notte come per negare la sua esistenza: alcuni artigiani continuano a lavorare fischiettando motivi allegri, dei commercianti chiamano i passanti per attirarli nei loro negozi e per mostrare loro le mille meraviglie che vi sono nascoste... Numerose sono le insegne luminose delle taverne e delle locande, da dove provengono rumorose risate, in un'atmosfera di spensierata allegria. Ma la cosa più sorprendente è senza dubbio quella strana sostanza blu, che diffonde una tenue luce anche negli angoli più nascosti delle vie più anguste. Improvvisamente, sbuchi in una grande piazza nella quale una truppa di saltimbanchi diverte i curiosi, i quali di tanto in tanto gettano monete di rame o d'argento in segno di soddisfazione. Questa città ti piace veramente. E ti piace anche l'abbigliamento dei suoi abitanti, i Fengani: le donne sono vestite con lunghi abiti stretti in vita, sui quali sono disegnati motivi complessi di ottimo effetto; i loro gioielli scintillano come mille fuochi nella notte e la loro capigliatura sembra riflettere le sfumature variopinte di questo ambiente fiabesco. Di tanto in tanto, dei passanti ti chiedono di spiegare la tua presenza, scambiandoti per un luogotenente del Palazzo che si trova sull'altra riva del Koth, in quella che i Fengani chiamano paradossalmente la Città Bassa. Con gentilezza, spieghi che si sbagliano e soddisfi la loro curiosità parlando delle tue origini, divertito dal loro stupore. Dopo aver passeggiato un'ora nella Città Alta, decidi di riposarti in una locanda dal nome evocativo. Il proprietario del Palazzo del Piacere ti accoglie con un grande sorriso, un po' troppo affettato per i tuoi gusti. Prendi una stanza al piano. Il mobilio è semplice ma abbastanza confortevole. In fondo al letto, una piccola lampada irradia nella stanza una graziosa luce di colore blu. Prima di coricarti, la copri con un pezzo di stoffa predisposto per questo scopo. Mentre fuori la pioggia comincia a cadere, ti addormenti dolcemente. Vai al **21**.

– 165 –

Appena esponi il tuo problema al re, Gobledilgu è preso da una grande collera:

«Hai interrotto la nostra fanfara per poter mangiare in pace, e questa cena, peraltro frugale, ti spaventa! Confessa piuttosto che la nostra presenza ti importuna!»
«Ma, vi assicuro...»
«Taci! Eh sì, tu sei proprio come quegli umani che regolarmente tentano di sistemarsi sulle nostre terre per cacciare la nostra selvaggina o creare delle fattorie! Siete tutti uguali! Mia moglie Pirandella ha ragione: è meglio evitarvi, o giocarvi dei brutti scherzi! Hai abusato della mia fiducia e ora devi pagare!»
Di fronte a tali minacce, afferri il pomo di Assilana e tenti di alzarti. Ma un violento colpo sul cranio ti fa capire l'utilità dell'elmo... che ti sei tolto mettendoti a tavola. Perdi conoscenza... Vai al **138**.

166

Il Cammino dei Conquistatori, che attraversa i Monti dello Scudo in direzione est-ovest, sembra abbandonato da molti anni. Stando ai numerosi detriti già ricoperti di muschio, pochi viaggiatori si avventurano in questo passo cupo che attraversa le montagne. Solo alcune tracce testimoniano il passaggio di carri in questo luogo desolato. Ah, i mercanti... Nessun posto è troppo lontano quando si tratta di vendere generi alimentari e ricavarne grossi guadagni. Il sole scende lentamente all'orizzonte, proiettando i suoi ultimi bagliori rossastri sulle alte pareti rocciose. Ad un tratto , da lontano, scorgi un pennacchio di fumo che si alza nel cielo. Fuoco di cavalieri, ecco il segno di una presenza umana che ti conforta! Decidi di

raggiungere questo accampamento prima del calare della notte. Vai al **13**.

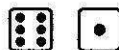
– 167 –

Il combattimento contro questi mostri è stato stremante: una volta su due, la tua lama passava attraverso il loro corpo! Fortunatamente il coraggio non ti è mai venuto meno, e grazie alla tua abilità di guerriero - e ad Assilana - li hai sconfitti! Di questi morti viventi non restano che i vestiti laceri, dall'odore infetto, e i piccoli medaglioni di rame che portavano attorno al collo. Ne esamini uno e noti una serie di simboli vagamente familiari. Grazie agli insegnamenti ricevuti quando eri giovane, riesci, dopo ben due ore, a decifrarli:

Maghi eravamo,
Prima di espiare i nostri errori,
E di pagare il prezzo del nostro orgoglio.
Il riposo e la pace noi troveremo,
Quando il demone del lago perirà.
Chiunque tu sia, abbi il nostro perdono,
Ma affretta la nostra liberazione.

Una maledizione! Un demone! Ma di quale lago si tratta? Forse di quello indicato sulla tua mappa al di là delle paludi? Il solo modo pratico per verificarlo è andarci di persona! Riprendi quindi il cammino, molto impressionato dagli avvenimenti appena accaduti. E quando la nebbia si dirada, ti rendi conto che hai finalmente lasciato le paludi. Vai al **Lago**.

168

Non hai che l'imbarazzo della scelta per visitare la città: se vuoi fare un giro nei negozi e nelle locande, vai al

quartiere dei **Mercanti**. Se preferisci esplorare i quartieri poveri lungo la foresta, vai al quartiere della **Corte dei Miracoli**. Se desideri incontrare i celebri cavalieri di Selartz, vai al quartiere degli **Accampamenti**. Altrimenti, hai sempre la possibilità di presentarti all'ingresso delle tende per essere ricevuto da uno dei proprietari della città: in questo caso, vai al quartiere degli **Alti Padiglioni**.

169

Passi da un portone all'altro, facendo molta attenzione a non farti scoprire. Ma ora dovrai correre per più di una trentina di metri allo scoperto! Trattenendoti a stento, aspetti che il combattimento disperato tra i cavalieri e le decine di soldati raggiunga il punto culminante per iniziare la tua corsa... Ecco, ora! Con tutte le tue forze, corri a perdifiato verso la barricata. Ad ogni istante, temi di essere trapassato da un colpo di balestra. Ma nel mezzo delle grida, del fragore delle armi che si scontrano, del fumo di un edificio in fiamme, nessuno ti nota! Arrivato infine accanto al carro, nascosto agli sguardi, estrai una delle tue torce, l'accendi e la fai scivolare sotto il telo del carro per incendiarlo. Ma, per tutti i demoni! Cosa succede? Appena tocchi il telo questo sparisce lentamente! Rinunciando a cercare una spiegazione, cerchi di appiccare il fuoco direttamente alla barricata, ma con tuo grande sgomento anch'essa scompare nel nulla! Una risata glaciale risuona nell'aria...e perdi conoscenza. Vai all' **80**.

– 170 –

Malgrado tutti i tuoi sforzi di volontà, senti che il torpore si impossessa di te, mentre la risata di Gobledilgu risuona nella tua povera testa dolorante. Balbetti:

«Mi scuso Vostra Altezza... Vostra Maestà...»
E, abbruttito dal vino, crolli con la testa nella ciotola della mousse. Piccole mani ti afferrano per i piedi e per le braccia e ti portano via, mentre un concerto di risate ti risuona nelle orecchie. Vai al **201**.

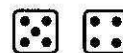
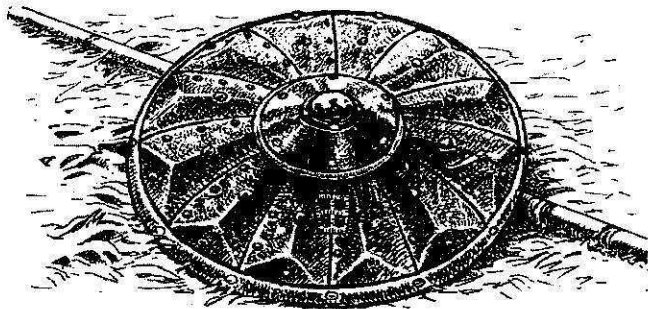
171

Con un sorriso beffardo, il «dominatore del mondo» ti stringe la mano con forza e aggiunge:
«Spero che ci rivedremo perché, malgrado tutto, mi sei molto simpatico. Hai tutte le capacità per portare a buon fine la tua ricerca!»
Un po' stupito da questa affermazione, lo fissi dritto negli occhi con uno sguardo interrogativo; solo una luce maliziosa appare furtivamente nel suo sguardo, ma quando ti lascia e scompare all'orizzonte, pensi che si tratti soltanto del frutto della tua immaginazione. Il temporale è cessato e deboli raggi di sole tentano di oltrepassare le nuvole che si stanno disperdendo, spinte dai venti. Di nuovo solo, riprendi la tua traversata della Grande Pianura senza incontrare nessun altro essere vivente per tre giorni. *Fine dell'Esplorazione.* Vai alla **Grande Pianura**.

– 172 –

Se il troll d'Ordreth è ancora vivo, *fine dell'Esplorazione* di Ordreth e vai all'**Antro Malefico**. Altrimenti, vai al **51**.

173

Dopo aver finito di mangiare discuti ancora un po' con gli orchi, parlando appassionatamente di tattica e dell'efficacia di alcuni colpi corpo a corpo. È notte fonda quando tutti ritornano nelle proprie case, e il vecchio ti invita a dividere con lui la sua dimora. L'indomani mattina, metti

in pratica i consigli della sera precedente durante un combattimento di addestramento con dei giovani orchi. Varie volte mordi la polvere, ma ne vale la pena, vista l'esperienza che acquisisci... Il tuo totale di Combattività aumenta infatti di 1 punto! Il sole è allo zenit quando lasci il villaggio dopo aver salutato, come doveroso, i tuoi ospiti. D'ora in poi, vedrai gli orchi da tutt'altro punto di vista. *Fine dell'Esplorazione.* Vai alle **Viscere del Rovar**.

174

Infine, in fondo alla strada, ti trovi di fronte a un'immensa doppia porta di bronzo, dove sono raffigurate due colonne che sostengono un enorme architrave in un paesaggio di montagna. Su ognuna di esse è incisa l'immagine di una creatura rettile, dal corpo ricoperto di scaglie, con due fantastiche ali membranose spiegate. Una voce venuta dal nulla si rivolge a te:
«Eccoti di fronte a me, la Porta del Pentacolo. Sei arrivato fin qui sano e salvo grazie alla magia della tua spada, ma essa non ti sarà di nessuno aiuto per oltrepassarmi. Solo il tuo valore lo permetterà!»
Malgrado la sorpresa, rinfoderi la spada magica e tenti di spingere questa porta dotata di parola... Se possiedi 10

punti di Potere, vai al **110**. Altrimenti, vai al **4**.

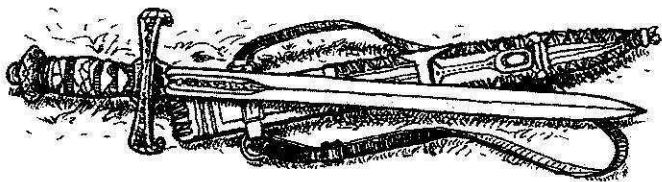
– 175 –

Immerso nelle tue riflessioni, ti rendi conto troppo tardi che la pattuglia che ti viene incontro non è costituita da umani! Questi umanoidi pelosi, con la testa di porco, li hai già incontrati in passato: sono orchi, terrore dei barbari più feroci! È una vera sfortuna che tu debba incontrarli qui, quando nessuno sospetta la loro esistenza su questo altopiano del Rovar! Ti circondano, con gli spiedi abbassati, pronti a caricare al minimo segno di attacco da parte tua: vieni spinto in direzione del villaggio. Alla vista di un'altra pattuglia di guerrieri che appare sul sentiero dietro di te, cacci dalla tua mente qualsiasi desiderio di combattere. Nessun cavaliere, nemmeno all'apogeo dell'Impero, è mai riuscito a sconfiggere da solo più di sei orchi alla volta, e ci sono più di una trentina di questi terribili combattenti pronti a scagliarsi contro di te! Vai all'**11**.

176

No! Non accetterai mai di permettere alla parte oscura della tua anima di controllarti! Sei un cavaliere, e non uno di quegli umani egoisti che si vendono al primo demonio che incontrano! La legge è il tuo dovere, il bene è il tuo diritto! L'Uovo di Tenebra è furibondo per il tuo rifiuto: era sicuro della vittoria! La sua voce è ora carica di odio: «Poiché rifiuti il tuo destino ti manderò dal mio padrone, il quale saprà ben farti intendere ragione, o ucciderti, se ti ostini».
Malgrado la tua resistenza all'ondata di sonno che cerca di impossessarsi di te, soccombi e perdi conoscenza. Vai ai **Vulcani**.

177

Finisci la giornata con Ser Arkos, che ti svela l'origine delle atroci grida che hai sentito: sono le grida dei pazzi che le genti di Selartz conducono con sé sulle carovane che attraversano il valico della Porta d'Oriente. Secondo loro, questo allontanerebbe i cattivi spiriti delle montagne che provocano le frane: essi non oserebbero mai seppellire sotto le rocce uno spirito simile a loro! Mentre il sole tramonta, ringrazi Ser Arkos della sua ospitalità e prometti di tornare a fargli visita se riesci a portare a termine la tua ricerca. *Fine dell'Esplorazione* del quartiere degli Accampamenti. Vai a **Selartz**.

– 178 –

In questo mondo di caos e di fiamme il vago tracciato di un piccolo sentiero attira la tua attenzione: ti chiedi come abbia potuto resistere alle aggressioni della natura ostile. Magia, questa è l'unica risposta possibile... e benché perplesso, inizi a percorrerlo. In questo universo di fuoco e di cenere, assordato dal fracasso di vicine eruzioni, avanzi lentamente perdendo a volte l'equilibrio a causa dei frequenti terremoti. L'atmosfera è quasi irrespirabile. Soffochi nella tua armatura, ma non osi toglierla per paura di qualche brutto incontro. Dopo un periodo di tempo indeterminato, il tuo stomaco ti incita a ristorarti. Ma l'acqua è calda e la carne essiccata ha un gusto di cenere... Impossibile orientarti! Il tuo campo visivo è di appena alcune decine di passi. Ma in quale parte di Dorgan ti trovi? La presenza dei vulcani non è segnata in nessun punto della mappa... a meno che, naturalmente, non ti trovi in un mondo diverso! E - in fondo - gli avvenimenti che hai in precedenza vissuto sono abbastanza strani da rendere plausibile questa folle ipotesi. Vai al **191**.

179

Rimpiangi amaramente di aver lasciato la Porta d'Oriente per avventurarti in questo luogo infernale! Il Calderone forma una gigantesca conca che separa i Monti dello Scudo e l'inizio del deserto bianco. Sul fondo della depressione vieni martellato dal calore soffocante, che ti fa sudare abbondantemente sotto l'armatura. Attorno a te si estende un universo bianco, arido, in cui la disidratazione minaccia le creature viventi. Hai già bevuto più di un terzo della tua acqua, e la sete continua ad attanagliarti. Noti qua e là dei grossi cristalli trasparenti che scintillano sotto la luce accecante del sole. Soffia un vento cocente che solleva maestose colonne di sabbia, alte più di una trentina di metri. Ti allontani in tutta fretta da questo fenomeno naturale che potrebbe rivelarsi mortale. Vai al **35**.

180

Il combattimento è stato violento. La tua armatura macchiata di sangue ti ha salvato più volte la vita. Questi stupidi barbari non conoscono chiaramente l'efficacia della cotta di maglia. Tuttavia erano dei guerrieri coraggiosi, e nessuno di loro è indietreggiato! Ed è per questo motivo che hai passato buona parte della notte a scavare loro una degna sepoltura. L'indomani mattina lasci que-

sto luogo trasformato in cimitero. La vendetta del mercante è compiuta, qui non hai più niente da fare.
Fine dell'Esplorazione per tutti.
Vai al **Cammino dei Conquistatori**.

181

Sotto i colpi della tua spada magica la sostanza verde si infiamma! In un secondo, di fronte a te resta soltanto un piccolo cumulo di materia incandescente che emana un odore fetido. Spinto dalla curiosità, decidi di guardare più da vicino la piccola massa verde ora raffreddata. Sondandola con la spada, avverti la presenza di un nucleo resistente: si tratta di un piccolo anello di metallo bianco che emana un debole bagliore bluastro... Che i demoni ti prendano se questo anello non è magico! Fiducioso nell'eredità lasciata dal poveretto che hai liberato dai tormenti, infili l'anello al dito. Ora possiedi l'anello di Superforza, e nessuno potrà togliertelo finché sei in vita! Il suo potere aumenta di 1D i danni che infliggi. Vai al **31**.

182

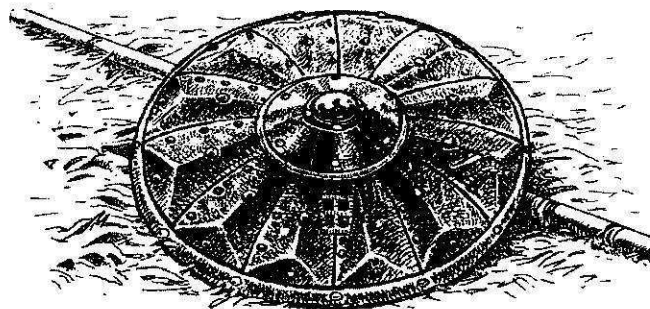
Stremato dopo una tale prova, ti siedi e contempli il massacro che ti circonda. Sangue, sangue e ancora sangue! Sferri un pugno a terra, poi ti alzi. Tutto questo non finirà dunque mai? Cammini in mezzo a cadaveri di predatori e di soldati e non puoi fare a meno di pensare che malgrado la loro condizione di banditi incalliti questi uomini avevano abbastanza coraggio per rischiare la loro vita al fine di ritrovare la libertà... Ma in fin dei conti tutto ciò non ti riguarda; lasci questo luogo dopo aver passato ore e ore a seppellire i morti. *Fine dell'Esplorazione.*
Vai alla **Porta d'Oriente**.

183

Con prudenza ti nascondi nel boschetto, dopo aver spento il fuoco sotto una zolla di terra. A mano a mano che i suoni si fanno più distinti, quello che senti ti lascia talmente sorpreso che non riesci a credere alle tue orecchie; alcuni minuti dopo, ti sembra di non credere nemmeno ai tuoi occhi! Riconosci innanzitutto i battiti caratteristici di varie grancasse, accompagnati da vigorosi colpi di cembali, poi i suoni più acuti delle trombette alle quali si mescolano flauti e pifferi indiavolati. Poi clarinetti, oboe, violini, tromboni, cornamuse e altri strumenti sconosciuti. L'apparizione dei musicisti è allo stesso tempo irreale e grottesca, poiché nessuno di loro supera la metà della tua taglia. Le loro lunghe barbe si muovono al vento; alcuni a volte ci inciampano, e se i loro compagni non li trattenessero all'ultimo momento cadrebbero provocando uno scoppio generale di risate! Questo corteo dalle mille sciarpe colorate sfila ad appena alcune decine di metri da te. Raramente è permesso a un cavaliere di assistere a una festa di gnomi. E questi appartengono proprio a questa razza magica, ne sei sicuro! Divertito, noti al centro della processione un palanchino montato sul dorso di un asino, nel quale è beatamente sprofondato uno gnomo con una corona d'oro in testa; due gnometti gli porgono piatti pantagruelici il cui odore tentatore arriva alle tue narici trasportato dalla brezza! Ma ad un tratto uno dei suonatori di piffero punta il suo sguardo proprio nella tua direzione! Sei stato scoperto!
Scelta 4 del Libro del Potere.

– 184 –

Il vento si insinua in un canalone dalle pareti scoscese, alle quali soltanto alcune erbacce si attaccano disperatamente. Di tanto in tanto, un sordo rumore di pietre che

cadono ti incita a restare al centro del sentiero sinuoso e ricoperto di ghiaccio che stai percorrendo. Alcuni avvoltoi volano sopra la tua testa, e i loro gridi sinistri risuonano in una moltitudine di echi che si perdono nelle profondità della gola. In questo universo di pietre, domina incontrastato un terribile freddo. Da una parte all'altra del valico alti picchi innevati vegliano da millenni, separando il deserto dal mondo di Dorgan. Vai al **128**.

185

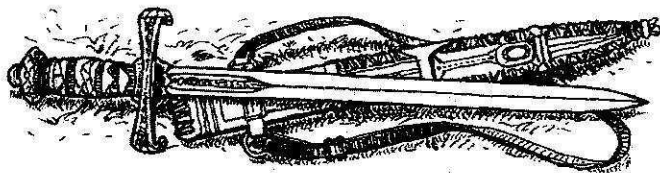
Al levar del sole vieni svegliato dal canto degli uccelli. Tiri su la testa... e non credi ai tuoi occhi! Attorno a te si sono riuniti centinaia di animali simili a quello che hai liberato. Uno dei più giovani, e sicuramente il più coraggioso, ti salta in cima all' elmo e si acciambella. Delicatamente lo prendi e te lo posi sulla spalla; i suoi lunghi baffi ti solleticano il viso, allora scoppi a ridere e richiudi la visiera per non dover più subire quel supplizio! Da parte sua, il tuo nuovo compagno fa le fusa. I suoi compagni sembrano invitarti a seguirli verso ovest, e decidi di fidarti di loro. Dopo un'ora di marcia, le creature si sono stancate di te e sono scomparse nella foresta.
Fine dell'Esplorazione di Ordreth.
Vai allo **Spirito d'Ordreth**.

186

Ora che sei fuori pericolo, procedi all'esplorazione degli edifici di questo posto di frontiera in completo stato di abbandono. Dopo una mezz'ora di ricerche, trovi quello che volevi: un pozzo! Fortunatamente è ancora utilizzabile, e con tua grande gioia riesci finalmente a dissetarti. Ormai rinvigorito ti metti alla ricerca di cibo, con la speranza di trasformare uno dei roditori che devono pullulare nella zona in un pasto accettabile. Ma trovi qualcosa di ben più interessante: dopo aver sfondato una porta, sbuchi in una sala in perfetto stato dove ci sono armi, razioni di cibo, e acqua, oltre a vari oggetti che ti lasciano supporre di avere scoperto un nascondiglio di predatori o di briganti! In effetti il loro proprietario non deve avere la coscienza molto a posto, se li ha nascosti così in un luogo abbandonato. Ma tu sei un cavaliere, e non un ladro: deponi quindi in evidenza alcuni pezzi d'oro e completi il tuo equipaggiamento. Mentre il sole scende all'orizzonte, ti rimetti in marcia verso est. Nelle ultime luci della sera, scorgi in lontananza i contorni di una foresta. *Fine dell'Esplorazione.*
Vai alla **Via dei Costruttori**.

187

Alcuni minuti dopo, mentre le ultime parole del vecchio si perdono nel vento, tutti gli uccelli prendono il volo emettendo dei piccoli gridi striduli. Dopo un balletto complicato al di sopra del promontorio, in segno di arrivederci, i rapaci ti lasciano solo con il loro presunto padrone. I suoi abiti - un saio, una pelliccia dall'aspetto mal ridotto e un vecchio cappello - non lasciano affatto capire la potenza di questo vecchio dalla lunga barba, in grado di comandare le maestose aquile delle montagne.
«Se Favel, mio servitore, di venire a me ti ha permesso,

allora aiuto e riposo, io ti darò, se posso.»
Le parole arcaiche e ricercate dell'eremita fanno supporre che viva lontano dagli uomini da molto tempo. Dopo averlo ringraziato della sua proposta e avergli rivelato il tuo titolo e il tuo nome, segui lo strano personaggio nella sua dimora, un'immensa caverna rischiarata e riscaldata da un blocco di cristallo verde. Osservando i libri allineati con cura su una scaffalatura scavata nella roccia e i boccali contenenti liquidi sconosciuti dai colori vivaci, ti rendi conto che il tuo ospite deve essere un conoscitore degli arcani della magia... Seduto sopra un seggio di pietra coperto da piccole pellicce cucite le une alle altre, ascolti con attenzione le parole del vecchio divorando una specie di roditore dalla carne tenera:
«Ora che meglio tu stai, confessarti posso che attendevo da tempo la tua venuta...»
Cosa estremamente normale per l'ultimo vero mago di Dorgan! Vai al **198**.

188

Il combattimento sta volgendo a tuo favore: Assilana compie meraviglie contro il cattivo acciaio delle lame nemiche. Ma improvvisamente tutto viene rimesso in gioco: i tuoi avversari ricevono un aiuto soprannaturale che centuplica le loro forze e rende le loro armi scintillanti di magia. Sopraffatto dal nugolo scatenato, non riesci a resistere. *Fine dell'Avventura.*

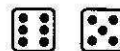
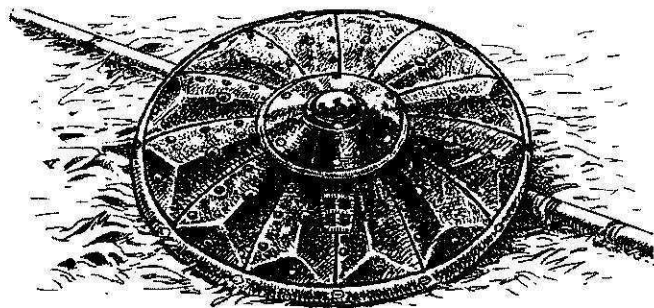
189

Dopo una buona ora di marcia massacrante tra una vegetazione piena di rovi, sbocchi davanti a una specie di monticello di terra alto vari metri. Finalmente! Ora potrai riposarti... Scali senza difficoltà l'ammasso di terra, per osservare i dintorni. A qualche centinaio di metri vedi un immenso lago, alimentato a nord- ovest da alcuni ruscelli che traggono la loro origine dai Monti dello Scudo. A ovest, alcune collinette segnano il confine della grande foresta di Andaines. A est, stretta tra le montagne e il lago, la foresta d'Ordreth si perde a sud nella nebbia permanente che ricopre le paludi. Di colpo, la spiacevole sensazione di una puntura ti strappa alle tue osservazioni. Una miriade di formiche rosse, grosse come un pollice, si mobilitano per attaccare l'intruso che calpesta in quel modo il loro nido... Quando riesci finalmente a capire la situazione, un centinaio e più di piccoli insetti ti è già addosso! Inutile cercare di combattere con un tale esercito! Fuggi dal formicaio e ti precipiti a tutta velocità verso il lago, per sbarazzarti di quegli ospiti indesiderati che si infilano sotto l'armatura e i vestiti. Vai al **52**.

– 190 –

Per tutti i diavoli! Con dei buoni operai e delle solide lastre di pietra, basterebbero solo pochi anni per trasformare questa strada di terra in una vera via imperiale! Ma gli abitanti del mondo di Dorgan non hanno nessun desiderio di grandezza, e immagini facilmente quello che direbbe uno dei loro ricchi negozianti di fronte alle tasse necessarie per realizzare un tale progetto... Vai al **42**.

191

Dopo vari giorni di marcia massacrante, inizi a disperare: questo sentiero porta da qualche parte? Non si tratta forse,

ancora una volta, di un brutto sortilegio destinato a far smarrire i viaggiatori in questo mondo inospitale? Le tue provviste si riducono, il tuo otre è semivuoto, la fatica si impossessa di te.
Ma la tua ostinazione è finalmente ricompensata: un gigantesco muro di mattoni neri, semidistrutto, mette fine al tuo viaggio. Dopo esserti arrampicato per due buone ore, arrivi sulla cima. Attraverso le nubi permanenti di cenere, intravedi più in basso le forme sfocate di un edificio. Lo raggiungi immediatamente, sperando di poter finalmente trovare una creatura intelligente con la quale parlare. Con sorpresa, constati che l'aria ridiventa respirabile: una sorta di scudo magico sembra proteggere questo luogo dalla furia dei vulcani... Vai all'**8**.

192

Il Turiban-Koth! L'estuario dell'unico fiume di Dorgan si stende dinanzi a te fino all'immensità blu del Grande Mare, che intravedi in lontananza. Il Koth attraversa con sinuose esitazioni i campi ricchi e variopinti di numerose fattorie. Mentre scende la notte, scorgi in lontananza le luci di Fenga, l'orgogliosa città commerciale. La brezza

che ti aveva accompagnato fin qui si trasforma a poco a poco in un vento violento che curva le rare betulle, come per rendere un ultimo omaggio al sole che sta tramontando. Ma non è più tempo di fantasticare: il tuo buon senso ti consiglia di tener conto di questi segni premonitori di uragano. Affretti dunque il passo per arrivare in città prima della pioggia. Vai al **164**.

193

Il cadavere del mostro occupa tutta la larghezza della stanza! In un angolo, alcuni piccoli cobra scompaiono in una crepa del muro: ora capisci meglio l'aggressività della tua avversaria. Se li avessi visti prima, non saresti penetrato in questa stanza disseminata di detriti dove si trovava la loro madre. Però, ora che ci pensi... forse questo mostro aveva un compagno, che potrebbe anche essere molto vicino! Poco desideroso di iniziare un nuovo combattimento, dopo aver trovato un pozzo dove dissetarti prendi la decisione di interrompere le ricerche. Mentre il sole si abbassa dolcemente all'orizzonte, lasci questi luoghi con l'otre pieno e riprendi la tua marcia verso est. In lontananza si delinea la massa di una foresta che secondo la tua mappa si chiama Andaines.
Fine dell'Esplorazione dell'Ultimo Avamposto.
Vai alla **Via dei Costruttori**.

194

Di colpo, il silenzio è totale. Tutti si sono come irrigiditi e guardano qualcosa dietro di te. Con un nodo alla gola, ti giri e vedi avvicinarsi, rimbalzando mollemente sulle onde, una bolla di un bianco latteo, dall'aspetto flaccido, alta vari metri! *Scelta 17 del Libro del Potere.*

195

Dopo una finta, infili profondamente la tua lama nel cuore della creatura. Assilana si infiamma al contatto e riduce l'imponente cadavere a un piccolo cumulo di ceneri. Se avevi ancora dei dubbi sulla natura malefica di questo mostro, eccoti rassicurato! Più per curiosità che per desiderio di profitto, frughi nella caverna del troll. Come previsto, non trovi niente che possa presentare il minimo interesse e lasci questo luogo. Vai a **Ordreth**.

196

I rami degli alberi della foresta d'Andaines formano una specie di volta vegetale sopra la strada, permettendo solo a qualche raro raggio di sole di raggiungere il suolo. Stanco di procedere a tentoni, accendi una torcia. Il getto di luce fa sparire una moltitudine di piccoli roditori dagli immensi occhi neri che approfittavano dell'oscurità per osservarti. Malgrado il suo aspetto sinistro, la foresta non dovrebbe nascondere creature mostruose. Altrimenti questi piccoli animali se la sarebbero già data a gambe ! E invece, come per contraddirti, un ruggito echeggia di nuovo! Sicuramente questa bestia non si trova a più di una dozzina di metri da te! Con un salto ti butti a capofitto nel sottobosco, ma la tua manovra sembra inefficace: l'urlo prolungato si avvicina sempre più al tuo rifugio... *Scelta 10 del Libro del Potere.*

– 197 –

La tua ricerca non è conclusa! Infatti, Assilana e lo Scudo ti assegnano una nuova missione: devi ritrovare il protettore di Dorgan, un essere leggendario che potrebbe, da solo, ricostruire l'impero pietra su pietra. Malgrado tutte le domande che poni ai tuoi compagni magici, questi

rifiutano ostinatamente di rispondere; o perché non ne sanno di più, o perché qualche misteriosa potenza ordina loro di tacere finché non dimostrerai il tuo valore... *Fine dell'Esplorazione per tutti.* Vai ad **Andaines**. Se altri personaggi si trovano nei vulcani, si uniscono a te.

– 198 –

«Ah, vedo che Assilana, tu possiedi! Questo è bene poiché, in futuro, di lei bisogno avrai. Duplici sono le vie del tuo destino, per uno stesso e unico luogo esse passano. Uno spirito malefico dalla potenza terrificante, suo guardiano è. In questo posto la morte, o l'inizio di una nuova via tu troverai. Ma vicino a questo luogo non avventurarti se esperienza non hai. Poiché per affrontare il tuo destino, di Potere avrai bisogno. Questo luogo misterioso, all'opposto del mio si situa. Dire più io non posso, poiché forte è la maledizione che, dalle mie ricerche, lo protegge... Ma lontana, lontanissima, la sua origine è... Nella vanità ferita, essa si trova. Ma che importa! Nell'attesa di una liberazione, il suo autore si annoia aspettando. Forse tu in questo riuscirai? Buona fortuna, con sincerità, io ti auguro quando il demone del lago affronterai».
Vai al **54**.

199

Invocando delle forze soprannaturali il mago piazza davanti a sé una pergamena, che si copre da sola di una fitta scrittura che non riesci a decifrare. Poi, visibilmente spossato, ti tende una penna d'oca che ha inzuppato in un inchiostro dal sospetto colore rosso. Ma adesso non puoi certo indietreggiare! Prendi la penna e firmi, ma appena hai terminato provi uno strano malessere. Ti volti verso padron Aguil che si mette a sogghignare, precisando:
«Per fortuna che su questo contratto c'è scritto 'letto e

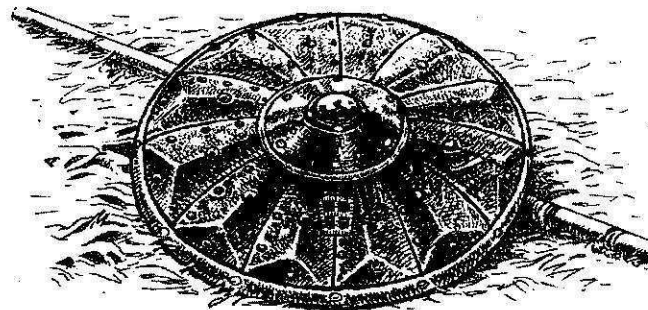
approvato'! Povero cretino, ci sei cascato! Ed ora seguimi verso la tua nuova dimora».
La cosa peggiore è che sei cosciente della tua condizione di marionetta! Con un incredibile sforzo di volontà, riesci a interrogare Ertol:
«Per quanto tempo resterò così?»
La risposta ti getta nella disperazione: dieci anni! Mentre ti installi nel piccolo bacino dove si trovavano i delfini dalla testa di uomo, ti rendi conto con orrore che seguirai la loro stessa sorte! E l'ignobile mago continua a sogghignare mentre aggiunge:
«Non ti preoccupare: la durata media della vita, per quelli che lavorano per me secondo il patto che hai firmato di tua spontanea volontà, è di sei mesi. Uno di questi giorni dovrò congratularmi con Ascolin, quel bravo marinaio che mi fornisce con tanta diligenza degli stranieri di cui nessuno si preoccupa».
Alcuni mesi dopo vieni fatto a brandelli da un pescecane, mentre riporti delle perle rare al padrone dei pesci.
Fine dell'Avventura.

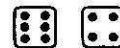
200

Dopo aver affrontato la pericolosa discesa che porta in fondo al cratere d'Andaines, ti trovi di nuovo davanti all'Uovo di Tenebra. Sei accolto da una voce cavernosa che non sa nascondere una leggera soddisfazione:
«Eccoti ancora una volta davanti a me. Spero che questa volta sarai degno della mia potenza».
Se possiedi 8 punti di Potere , vai al **120**. Altrimenti, vai al **26**.

201

Se il tuo stomaco non fosse così teso, penseresti di aver sognato! L'alba è appena sorta e i tuoi vestiti sono umidi

di rugiada. Una leggera foschia sale dai valloni tra le colline. Indolenzito, ti rendi conto che dormire con l'armatura non è affatto comodo! Decidi di lasciare questo territorio di gnomi. Vai alle colline delle **Barbe Fiorite**.

– 202 –

La creatura allenta la stretta e ti senti di nuovo padrone del tuo corpo. L'Uovo di Tenebra sembra soddisfatto:
«Ser Pereim, mi congratulo con te! Diversamente dal bestiame umano che infesta il mondo di Dorgan, possiedi le qualità necessarie perché io possa proporti un destino insperato per un cavaliere di un impero agonizzante... Accetta di divenire il mio padrone, e io ti darò una potenza di cui non sospetti nemmeno la portata. Insieme, potremo dominare il mondo di Dorgan e creare un Impero capace di sfidare il tempo. Guarda in fondo al tuo cuore: tu sai che dico la verità. Lascia che la parte oscura della tua anima possa finalmente esprimersi; cancella quello che ti hanno insegnato i deboli, rinnega l'umiltà, la pietà e l'amore, e accetta l'onore, la potenza e la gloria! Rifletti bene sulla mia proposta, prima di decidere liberamente e non deludere la mia speranza».
Sei profondamente turbato da questo discorso, e Assilana

rifiuta di prendere parte a questa decisione. Se scegli di rifiutare l'offerta dell'Uovo di Tenebra, vai al **176**. Altrimenti, vai al **120**.

– 203 –

Dopo una buona ora di ricerche, scopri un albero bizzarro, a metà tra il baobab e il salice piangente. Una rapida ispezione ti rassicura: nessun serpente e nessuna creatura pericolosa sembra averci trovato dimora. Piazzandoti su uno dei grandi rami bassi dell'albero, benedici i tuoi antenati per averti guidato verso questo luogo asciutto e confortevole. Dopo esserti ristorato, ti distendi con il sacco sotto la testa e Assilana a portata di mano. Vai al **146**.

204

Dopo averti ascoltato a lungo, il mago sorride. Poi, mormora:
«Sì... Sì... Credo di avere delle ottime fonti di informazione. Il demone Handmar conosce sicuramente la risposta. Ma bisognerà fare un patto con lui. Senza contratto non puoi sperare nel suo aiuto, e questo è più che normale!»
La proposta del padrone di casa è chiara: sai che, se accetti, dovrai stare lealmente alcuni anni al servizio di una creatura infernale. Poiché esiti, Ertol inizia a brontolare:
«Allora, ti decidi sì o no? È il colmo venire a disturbarmi per poi esitare come un contadino davanti a una bestia da comperare. Suvvia, dimmi di sì e procediamo all'invocazione!»
Se rifiuti l'accordo, vai al **135**. Altrimenti, vai al **199**.

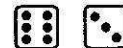
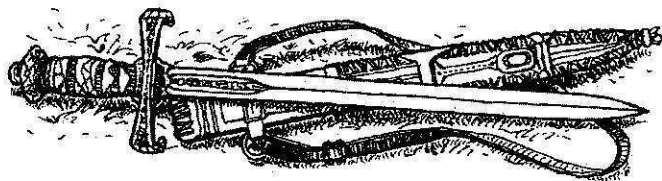
205

Cosa importa sapere dove sei, l'importante è poter uscire da questa stanza. Ma tutti i tuoi sforzi per aprire l'unica via d'uscita, una grande porta di bronzo, si rivelano vani... All'altro capo della sala c'è un libro di magia, simile a quello dell'affresco; è appoggiato sopra uno scrittoio, al centro di un pentacolo rosso disegnato sul pavimento. La soluzione del tuo problema si trova sicuramente là. Poco desideroso di ammuffire per sempre in questa stanza, ti avvicini al vecchio libro... Se sei solo, vai al **134**. Se dirigi un'alleanza, vai al **29**.

206

Vieni rinchiuso in una semplice capanna di legno. I tuoi carcerieri ti lasciano le armi e ti portano persino un pasto dall'odore sospetto ma mangiabile, sebbene un po' insipido. Richiudendo la porta dietro di sé, un guerriero ti dice:
«E non pensare di fuggire con il pretesto che non chiudiamo la porta! Domani incontrerai colui il quale noi tutti veneriamo. Preparati per questo incontro, poiché egli non sarà molto conciliante».
La risata ironica che conclude la frase ha come effetto quello di dissipare il tuo rinascente ottimismo... Tenti di fuggire durante la notte (vai al **38**) o preferisci attendere saggiamente (vai a **Galdor**)?

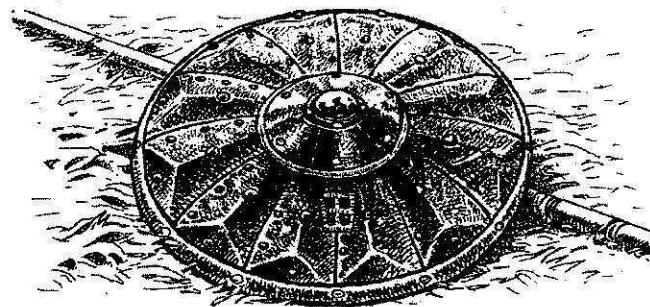
207

Tutti i tuoi dubbi scompaiono quando uccidi il rapace con un colpo secco. Raccogli il suo corpo caldo e cominci a spiumarlo. Dopo un'ora porti a termine questo lavoro - insolito per un cavaliere - già con l'acquolina in bocca. Assapori con gusto le ali e le cosce del volatile, cotte alla

griglia: malgrado la relativa durezza della carne il pasto è saporito e nutriente. Poi, quando hai finito di mangiare, rifletti sulla direzione da prendere. Vai al **111**.

– 208 –

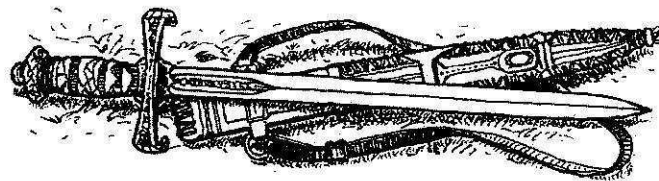
Estrai la spada dal fodero, deciso a fare un pasto con quella creatura! Ma il dolore alla caviglia aumenta di colpo; il tuo stomaco si contrae all'improvviso e un'immensa stanchezza si impossessa di te. Osservando meglio l'animale, e vedendolo circondato da piccoli bagliori verdi, capisci subito l'origine del fenomeno! Senza esitare, rotei la spada decapitando di netto la creatura magica. Raccogli l'animale ancora caldo e raggiungi il tuo bivacco. Grazie alla torcia riesci a far cuocere la carne che, sebbene bruciata in alcuni punti, è veramente eccellente. Ti senti già meglio: il dolore alla caviglia si attenua e, ristorato, ti addormenti. Vai al **119**.

209

Dopo una buona ora di marcia distingui in lontananza, attraverso la foschia del mattino, i contorni di un colossale monumento: un gigantesco architrave sostenuto da due immense colonne alte più di trenta metri. Su ognuna di esse è incisa l'immagine di una creatura rettile, coperta di scaglie, con le zampe munite di enormi artigli, la quale spiega due ali membranose di un'incredibile apertura. Non hai mai incontrato un mostro così maestoso! Speri

proprio di non dover mai affrontare una tale creatura... Con un certo rispetto, cerchi di immaginare le dimensioni dell'edificio a cui conduceva un tempo tale entrata... Ora vedi con occhio diverso le pietre spezzate che ostacolano il cammino: testimonianze di una civiltà scomparsa e dimenticata, che meritano un momento di meditazione sul destino delle opere umane. Vai al **43**.

210

Dopo esservi reciprocamente studiati per un lungo istante, in una situazione un po' irreale sotto questa pioggia battente, decidi di presentarti:
«Io mi chiamo Ser Pereim e sono cavaliere».
«E io Ser Dorgan e ho il titolo di padrone del mondo!»
Resti stupito, non sai cosa rispondere a questa affermazione perentoria!
«Oh sì» continua il misterioso personaggio,«so bene che non è una cosa affatto usuale di questi tempi... Inoltre mi sono, come dire, ritirato. Effetto terribile dell'età e delle stupide promesse fatte a me stesso!»
La voce del vecchio diventa a poco a poco più sicura, e se non dicesse cose così assurde ci sarebbe nelle sue parole una certa nobiltà. «Amico, tu non sei affatto loqua-

ce! Eppure io sono il solo essere con il quale puoi parlare nel giro di più di una trentina di leghe. Ma sento che c'è un dubbio in te. Ti stai chiedendo come ho fatto ad arrivare fino a qui e, soprattutto, perché non mi hai sentito avvicinare. La risposta è semplice: volavo!»
Questa volta non ci sono dubbi: quest'uomo è completamente pazzo! Accidenti, il destino avrebbe potuto sceglierti un altro compagno! Comunque, di fronte alla tua espressione sospettosa, il vecchio continua:
«Forse accetteresti di seguirmi fino alla mia dimora. Non è molto lontana, solo alcune leghe».
Il suo tono sincero insinua un nuovo dubbio nella tua mente: e se dicesse la verità? Una notte al caldo in un buon letto di paglia ben secca sarebbe per te una vera delizia nelle circostanze attuali. «Ma in questa regione, per quanto deserta, ci saranno pure degli esseri viventi in cerca di cibo; e, d'altronde, come fai tu stesso a nutrirti, visto che mi hai detto che non c'è niente nel giro di trenta leghe?»
«È molto semplice, amico mio: possiedo un adorabile orticello che mi fornisce deliziosi legumi, e quando la fame mi attanaglia un po', volo dall'altra parte dei Monti del Rovar per cacciare qualche bufalo. E ti assicuro che quando sono ben conditi, fanno la felicità del palato. Quanto ai pericoli di questa pianura, predatori, cavalieri e viaggiatori evitano la mia piccola casa poiché sanno che può essere pericoloso disturbare il padrone del mondo per delle inezie».
Inutile essere cattivo con un vecchio che ha perso la ragione. Gentilmente gli proponi di accompagnarlo fino alla città più vicina. Un poco sorpreso, rifiuta e ripete il suo invito. Malgrado la tua insistenza, costui dà prova di una rara ostinazione. Poi, visibilmente deluso dal tuo rifiuto, il vecchio pazzo ti comunica che preferisce congedarsi subito. E va bene! Dopo tutto non sei responsabile di quest'uomo, e poiché non ha voluto il tuo aiuto ti senti libero da ogni responsabilità. Vai al **171**.

211

Scivoli tranquillamente sul filo dell'acqua, quando uno strano presentimento ti assale. Decidi di raggiungere al più presto la riva, dove si trova il tuo equipaggiamento, ma di colpo un muro d'acqua si erge davanti a te! Il fiume inizia a creare dei mulinelli, e malgrado i tuoi sforzi per mantenerti in superficie ti senti aspirato verso il fondo senza poter prima riprendere fiato!
Ma resti sbalordito quando ti rendi conto di respirare perfettamente sott'acqua! Il panico scompare e noti una forma umana a tre metri da te: il suo viso è senza bocca, naso e orecchie, e distingui a malapena quelli che potrebbero essere i suoi occhi... Hai la spiacevole impressione di essere scrutato. Se hai 8 punti di Potere, vai al **79**. Altrimenti, vai al **141**.

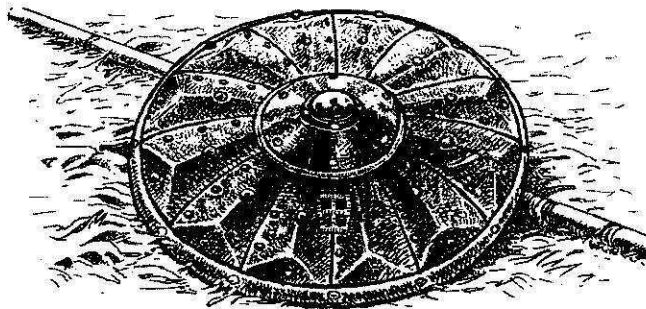
– 212 –

Il suolo trema sotto i passi che si avvicinano: dei giganti! La loro taglia, i loro lineamenti grossolani, le pelli di cui sono vestiti e i pesanti blocchi di pietra che lanciano contro i nemici, tutto questo ti ricorda troppo la tragedia che in passato è costata la vita al tuo fedele scudiero. Un sentimento di odio ti assale. Con la mano stretta sull'elsa

di Assilana, tenti di controllarti. Ma quando una delle due creature esibisce ridendo la sua collana di ossa umane, capisci quale destino ha subìto la scorta del convoglio. Una potente rabbia ti assale. Salti fuori dal tuo nascondiglio e attacchi i giganti lanciando il tuo grido di guerra. Vai al **130**.

– 213 –

È il tuo turno! Vieni condotto da una guardia che non nasconde la sua sorpresa nel vedere un soldato intrattenersi con il governatore.
Meno dirai, meno rischierai di commettere errori; ad ogni modo si tratta solo di un subalterno al quale non sei obbligato a rispondere. Alcuni minuti più tardi, dopo aver attraversato sontuosi corridoi di marmo colorato e dalle ricche tappezzerie, entri nella sala del padrone della città, un uomo di una cinquantina d'anni dalle tempie grigiastre ma dall'aspetto solido, il tipico veterano. Si alza per accoglierti e ti stringe la mano con vigore dandoti il benvenuto nel mondo di Dorgan. Vedendoti stupito, aggiunge:
«Non essere sorpreso, padron Delaub mi ha spiegato il tuo caso. Così, sei alla ricerca delle origini della tua baronia, non è vero?»
Prima di raccontargli la storia che hai inventato, ringrazi dentro di te il mercante per il suo aiuto. Alla fine del tuo monologo, la fronte del governatore è solcata da una piega sospettosa. Un po' imbarazzato, ti dice:
«Naturalmente capisco i tuoi motivi; ma nessuno può confermare le tue parole, e molte persone sono interessate alla nostra potenza militare nella regione. So che il nostro signore, nel Grande Regno, non apprezza affatto l'autonomia di cui gode questa colonia, tuttavia può essere certo della nostra lealtà. Le voci di indipendenza sono

solo scempiaggini propagate da fomentatori di disordini».
L'opinione che ha di te è chiara: ti prende per una spia. Tuttavia, tiene in considerazione la possibilità che tu possa essere un emissario segreto del suo re. Ecco il perché di quel duplice atteggiamento ambiguo, allo stesso tempo sospettoso e cortese. Vai al **20**.

214

Adesso senti di nuovo qualcosa di duro sotto i piedi. Aprendo gli occhi, ti rendi conto di essere finito su una piattaforma magica, sospesa a più di cento metri dal suolo!
Di fronte a te vedi la misteriosa creatura, che si tiene sospesa in aria grazie a due lunghe ali trasparenti che si muovono dolcemente. Una fata! Avresti dovuto sospettarlo!
«Non amo affatto il lato aggressivo delle genti della tua razza, basta essere diversi da voi perché immediatamente cerchiate di ucciderci senza alcuna forma di processo. Tu somigli troppo a coloro che hanno provocato l'esilio del mio popolo: sei crudele, stupido e senza senso dell'umorismo. Irritante...»

All'ultima parola della fata, la piattaforma scompare e tu cadi! A tutta velocità ti avvicini al suolo, e hai appena il tempo di rivolgere un'ultima preghiera ai tuoi antenati, vergognandoti per aver fallito la missione.
Fine dell'Avventura.

215

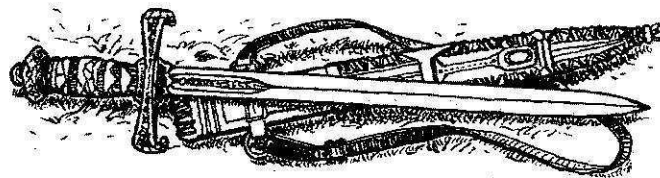
Dopo un attimo, durante il quale la creatura ti giudica, nel cratere risuona nuovamente la voce cavernosa, da cui traspare un sentimento di disprezzo:
«Sei solo un cavaliere stupido e rozzo. La tua presenza è un insulto alla mia potenza. Tuttavia, nella mia grande bontà, ti offro l'occasione di superare lo stadio di vermiciattolo che ti contraddistingue...»
Ma mentre cerchi di liberarti dalla stretta dell'Uovo di Tenebra, cadi in un sonno profondo. Vai ai **Vulcani**.

216

Dopo essere risalito lungo una scarpata, il sentiero raggiunge i piedi di una parete di roccia, dove distingui nettamente l'ingresso nero e profondo di una grotta. Avvicinandoti senza fare rumore, scopri dei cadaveri mutilati che si seccano al sole. Fai marcia indietro, ma inciampi in un mucchio di ossa calcinate. Dei grugniti rauchi ti dicono che il mostro ha scoperto la tua intrusione sul suo territorio. Impossibile nascondersi, la scarpata è troppo lontana! *Scelta 18 del Libro del Potere.*

217

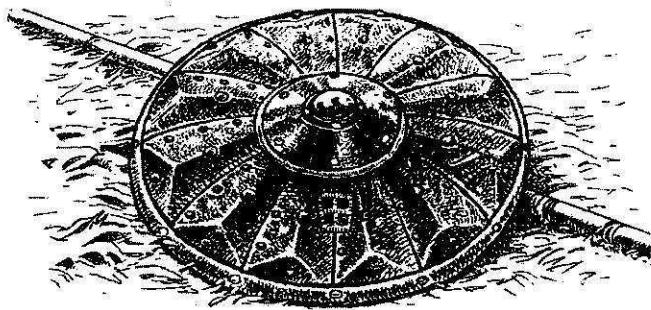
Dopo una mezza giornata di viaggio, cominci a conoscere meglio il carattere birichino di questo piccolo popolo. Le storie che ti raccontano sono spesso divertenti, ma a volte molto tristi. Quanto alla loro musica, i suoni peggiori si

uniscono alle migliori melodie e sono ugualmente apprezzati! A sera sei pregato di dividere la tavola con il re Gobledilgu, il quale si mostra molto curioso di incontrare un umano che sembra così ragionevole.
Fine dell'Esplorazione delle colline delle Barbe Fiorite. Vai a **Gobledilgu**.

218

Solcando un oceano di alte erbe curvate dal vento, sotto un sole scintillante, la strada commerciale che collega le città di Fenga e Selartz traccia un cammino rettilineo attraverso la prateria. Da una parte all'altra, a uguale distanza, distingui a sud le cime innevate dei Monti del Rovar, mentre a nord vedi la massa scura della foresta d'Andaines che marca l'orizzonte. Purtroppo questa strada è di terra battuta: profondi solchi la rendono a volte poco praticabile. Vai al **190**.

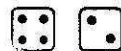
219

All'improvviso, con una velocità folgorante, attorno a te tutto si trasforma! In un battito di ciglia ti ritrovi all'interno di una città, dove la popolazione armata corre sconvolta in tutte le direzioni! Nessuno sembra notarti. Tutti indossano un lungo vestito nero, e brandiscono lunghe sciabole e piccoli scudi ornati con un disco nero su sfondo rosso. Questo emblema, contrario alle regole elementari dell'araldica, ti è familiare: secoli fa, fu il simbolo vilipeso dell'Impero. Bruscamente, un galoppo

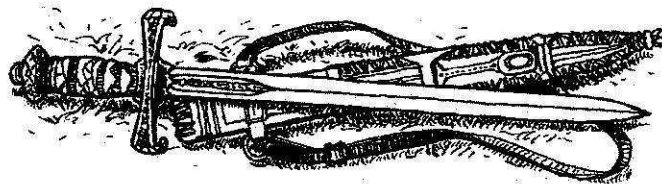
risuona sul selciato della strada. A un centinaio di metri un gruppo di cavalieri imperiali sta caricando una barricata difesa da un consistente numero di fanti. Numerosi cavalieri sono riusciti a superare l'ostacolo, ma sono immediatamente circondati da una folla di fanti più numerosa del previsto. La trappola si chiude su di loro! *Scelta 8 del Libro del Potere.*

– 220 –

Eccoti di nuovo davanti al lago. Le sue acque sono sempre ugualmente melmose e i piccoli funghi bianchi emanano lo stesso odore acuto. Improvvisamente, senza lasciarti il tempo di compiere il minimo gesto, una forza terrificante tenta di sopraffare la tua mente. Lotti disperatamente, ma perdi conoscenza. Se possiedi 10 punti di Potere, vai al **Pentacolo**. Altrimenti, vai all'**88**.

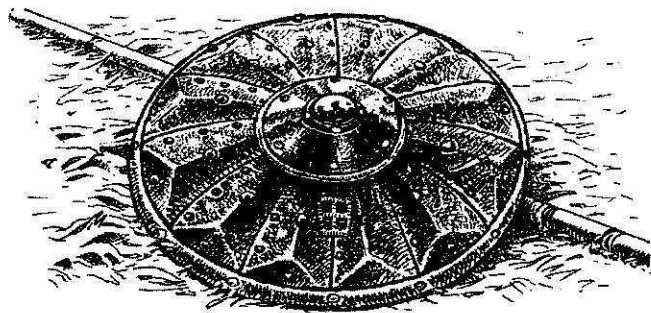
221

Poiché più niente ostacola la tua marcia, riprendi ad avanzare tra gli alberi. In meno di un'ora raggiungi i margini della foresta e la lasci, con il solo rimpianto di non aver visto la creatura che emetteva quegli incredibili ruggiti! Forse un giorno potrai ritornarci e soddisfare la

tua curiosità. *Fine dell'Esplorazione.* Vai alla **Via dei Costruttori**.

222

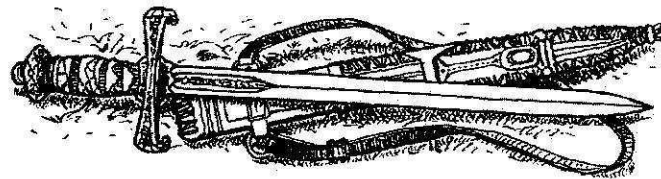
Senza esitare la guardia chiama i suoi colleghi con tutta la potenza dei suoi polmoni. Cerchi di farla tacere usando la spada, ma quello schiva con facilità il tuo colpo affrettato. Una trentina di guardie, con la stessa uniforme gialla e nera, appaiono all'ingresso principale. Tra loro ci sono tre vecchi dal lungo vestito di seta rossa e nera, i quali formano un cerchio e iniziano un incantesimo. Se desideri combattere per le povere creature di cui senti le urla, vai al **58**. Se preferisci fuggire, vai al **140**.

223

La tenda in cui entri, troppo bassa per te, ti obbliga a presentarti curvo. Gobledilgu ti augura il benvenuto per il pasto, non senza uno scintillio di malizia negli occhi. Sempre con uguale prudenza, ti installi su di un cuscino troppo piccolo senza smettere di osservare il re, il quale si limita a inghiottire con calma, pezzo dopo pezzo, un maialino da latte. Nel piatto davanti a te viene messo un enorme quarto di bue. Basterebbe, da solo, per nutrire una dozzina di cavalieri! Con voce dolce, Gobledilgu ti dice: «Sono desolato, ma è tutto quello che resta delle nostre scorte. Spero che non sarai troppo deluso dall'antipasto. Fortunatamente il piatto principale è molto più consisten-

te, senza parlare dei quattro dessert che ti hanno preparato le mie otto figlie...»
Immaginando il seguito della cena con preoccupazione, esiti tra due tipi di condotta: esprimi il tuo imbarazzo al re (vai al **165**) o preferisci evitare di irritarlo e fare del tuo meglio (vai al **60**)?

– 224 –

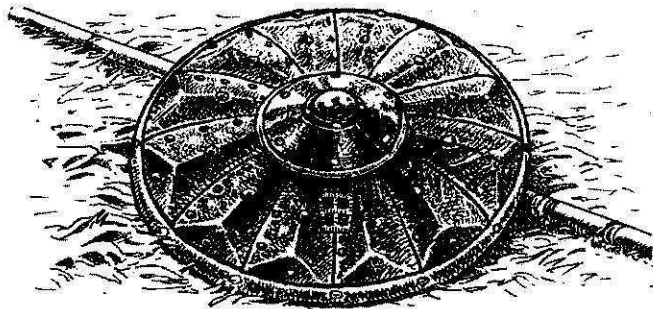
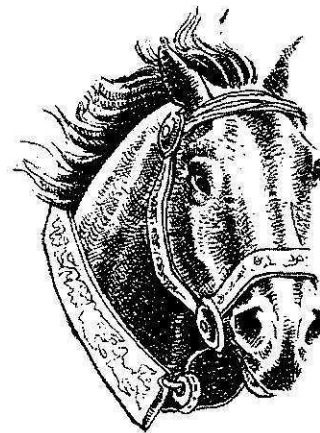
Con voce dolce rassicuri la piccola bestia, la quale alza verso di te due grandi orecchie che teneva allungate lungo il corpo. Mentre allenti il laccio, una strana sensazione ti invade: una sensazione di benessere si impossessa di te. Una volta liberata, la creatura scompare con pochi balzi nella notte. Ti rendi subito conto di essere nuovamente in piena forma: la caviglia non ti fa più male e lo stomaco non ti tormenta più! Solo la magia può spiegare un simile fenomeno. Soddisfatto della piega presa dagli avvenimenti, sbadigli e ti rimetti a dormire. Vai al **185**.

225

Da alcuni giorni percorri un lungo sentiero, stretto e roccioso, che si insinua tra i Monti del Rovar dai picchi perennemente innevati. Ben presto la temperatura glaciale ti obbliga a tirare fuori una coperta per attenuare la morsa del freddo. La sera dormi vicino a un fuocherello, le cui fiamme danzano come impazzite sotto l'effetto del vento che imperversa sugli altipiani. Dopo quattro giorni di marcia, il sentiero sbocca in una conca protetta dal vento grazie alle alte pareti che la circondano. Un lago scintillante si estende a fianco di un villaggio di rozze capanne. Scorgi dei bambini che giocano in un cortile con degli oggetti che sembrano delle palle di pelle. Il tintinnio del martello del fabbro si confonde con le loro risate gioiose. Più lontano, un gruppo di cacciatori è accolto con allegria da alcune donne che si preoccupano subito di fare a pezzi la cacciagione. Gli abitanti del villaggio, vestiti di pelli e di stracci, sono molto affaccendati e non ti prestano la minima attenzione. Mentre ti avvicini, noti nuovi dettagli: non vedi in giro neanche una barca, però sul lago galleggia una strana costruzione. La sua forma è circolare, e somiglia a un'enorme coppa dimenticata da un gigante. Vai al **175**.

226

Dopo esserti infine sbarazzato dell'aquila delle montagne, decidi di piegarti alle esigenze del tuo stomaco. Guardi nel tuo sacco ed estrai due pezzi di carne essiccata che divori in un batter d'occhio. Improvvisamente avverti

la sensazione di essere osservato! Con calma, ti giri per verificare se la tua impressione è fondata. Ed è proprio così! Più di una trentina di rapaci, silenziosi e immobili, ti fissano con uno strano sguardo... come se aspettassero qualcosa di preciso da parte tua. Impossibile dar loro del cibo: visto il loro numero, le tue provviste sparirebbero nel giro di pochi secondi senza neanche riuscire a saziarli! Cosa fare? Se resti immobile, aspettando pazientemente che se ne vadano, vai al **75**. Altrimenti, vai al **10**.

Il libro del Potere

– 1 –

Rispondi con calma:
«Sono pronto ad andarmene, ma prima puoi dirmi cosa significa quell'urlo?»
«Non è assolutamente il caso. Questa dimora è strettamente privata e quello che vi succede non riguarda gli estranei. Ho discusso già fin troppo con te. Devo fare la mia ronda e non ho assolutamente tempo da perdere con te. Quindi, per l'ultima volta, deciditi a filar via!»
Il tono tagliente del tuo interlocutore lascia prevedere grossi problemi, se non ubbidisci ai suoi ordini. Ma nuove grida di dolore ti fanno gelare il sangue. Se vuoi salvare i disgraziati che lanciano simili urla, anche a costo di combattere, vai al **222**. Se preferisci occuparti dei fatti tuoi, vai al **92**.

2

Inutile spaventare quest'animale con dei movimenti bruschi: con delicatezza prendi la sacca, la posi per terra e dopo una breve ricerca ne estrai un pezzetto di carne essiccata che appoggi lentamente vicino ai tuoi piedi. L'aquila delle montagne esita qualche istante, poi si decide ad accettare il tuo regalo. Con due colpi di becco afferra il cibo e lo inghiotte voracemente! Poi, sazia, spiega le lunghe ali e prende il volo. Tuttavia non si allontana immediatamente, ma disegna ampi cerchi nel cielo, invitandoti a seguirla sull'altro versante innevato del monte su cui ti sei fermato. Se accetti l'invito, vai al **Picco del Rovar**. Se preferisci vederla sparire in lontananza e meditare sulla nuova direzione da prendere, vai al **111**.

– 3 –

Il sangue ti monta alla testa! Hai sempre odiato profondamente la schiavitù e non puoi sopportare che delle

creature siano imprigionate in quel modo. Balzi verso la leva che comanda l'apertura delle sbarre e la abbassi di colpo! Nello stesso istante risuona un urlo di rabbia:
«Per tutti i diavoli, cosa stai facendo?»
Troppo tardi! I due delfini fuggono velocemente con una serie di salti felici! Ti volti, e scorgi un uomo bruno, sui quarant'anni, con gli occhi iniettati di sangue. Lo trovi antipatico, fin dal primo sguardo; indossa una lunga veste nera, coperta di simboli cabalistici. È furioso e ti sbatte sotto il naso un foglio coperto di caratteri minuscoli e incomprensibili, vociferando:
«E chi rispetterà questo contratto, adesso? Rischio di avere degli enormi problemi con il terribile Handmar il demone. Esigerà che il contratto venga rispettato!»
Esasperato dalle proteste stridule dello stregone impugni Assilana, e con un colpo di rapidità fulminea tagli in due il foglio! Ertol Aguil rimane a bocca aperta... Raccoglie le due parti del foglio e poi, dopo un'intensa riflessione, ti guarda in modo diverso; ogni volta che incontrano Assilana i suoi occhi brillano di cupidigia.
«Molto bella la tua spada, soldato. Potrei farti un buon prezzo: ha dei poteri unici».
«Non è in vendita» rispondi seccamente. «Tuttavia, sono pronto a pagarti per delle informazioni che potrebbero interessarmi».
«No, no» replica la voce tremante di Ertol, «desidero solo la spada».
Vai al **135**.

– 4 –

Gli gnomi sono esseri scherzosi, raramente malvagi. Ecco perché lasci il nascondiglio per unirti al corteo, battendo le mani al ritmo della loro musica. In modo molto

naturale, ti integri a questa folla senza che la tua presenza infastidisca gli gnomi. Uno di loro ti rivolge la parola:
«Io mi chiamo Fadebedeldilguebeldil, e tu? Simpatica questa festa, non è vero? Hop là!»
Malgrado il fatto che il suo discorso sia un po' sconclusionato, urli per farti sentire in tutto quel baccano:
«Sono ser Pereim e confesso di apprezzare molto...»
Ma non termini la frase, poiché fin dalle tue prime parole tutti hanno fatto silenzio, lasciandoti a urlare da solo in un silenzio completo! Il risultato è estremamente comico, e infatti la maggior parte degli gnomi si piega e si rotola a terra dalle risate. Anche il re ride a crepapelle. La tua situazione ridicola ha perlomeno il merito di rafforzare il buon umore generale. Infine, visto che offenderti non servirebbe a niente, ti unisci agli altri e ridi anche tu! Vai al **53**.

5

Con gesti lentissimi, frughi nella bisaccia e ne tiri fuori uno degli ultimi pezzettini rimasti di carne essiccata. Lo posi delicatamente davanti al mostro, che sibila di collera. Ma dopo qualche minuto il cobra si calma, e ingoia il boccone. Ne approfitti per raggiungere piano piano l'esterno, evitando con cura di scivolare sulle pietre instabili del pavimento. Vai al **186**.

– 6 –

«Sì, lo giuro! Ora puoi riposare in pace».
Usando le sue ultime forze, l'uomo ti ringrazia e si accascia fra le tue braccia. Non ti eri mai sentito così solo. Le ultime fiamme che divoravano il carro si spengono. Finisci di seppellire i due cadaveri, e dopo aver raccomandato la loro anima agli antenati ti metti in cammino per adempiere al tuo giuramento. Vai al **94**.

– 7 –

Inutile provocare una lite: togli il mantello dalle mani dell'ubriacone e urli:
«Albergatore, da bere per tutti!»
Grida di soddisfazione accolgono il tuo invito! Tutti i paesani si precipitano al bar, mentre la birra scorre a fiotti. Un gruppo di robusti boscaioli ti porta il tuo boccale e ti invita al suo tavolo.
«Straniero, qui la tradizione vuole che ogni uomo che accetta una birra ha l'obbligo di offrirne una a sua volta? Sempre che ne sia ancora capace! Grazie a te, questa sarà una notte di festa!»
Dopo una decina di pinte, sbraiti anche tu canzoni sconce, battendo il ritmo sul tavolo con il piatto della spada mentre la servetta balla una giga indiavolata sul bancone. A poco a poco perdi ogni cognizione del tempo. La festa si prolunga e i boccali vuoti si accumulano sul tavolo. Danze, canti e giri di bevute si succedono a un ritmo infernale! Ah, se tua madre, Lady Eluanda, ti vedesse, cadrebbe sicuro svenuta! Ma l'Impero è lontano, e non si trovano spesso occasioni come queste per rilassarsi... Vai al **30**.

– 8 –

Non sei certo il tipo d'uomo che lascia massacrare i suoi simili! Meglio morire con onore che vivere nella vergogna! Impugnando Assilana, ti scagli sui fantaccini lanciando il tuo urlo di guerra. Nessuno di loro sembra reagire! Visto che questi zotici ti voltano le spalle e ti trattano con disprezzo, non esiterai a colpirli alla schiena! Levi in alto Assilana, poi la cali, con tutte le tue forze, sul primo avversario. Ma vedi la lama passare attraverso il corpo, rischiando di spezzarsi sul selciato. Per tutti i diavoli! Che razza di magia è questa? Ti getti furiosamente nella mischia, senza riflettere, ma i tuoi colpi fischiano

nel vuoto! Puoi urlare quanto ti pare, nessuno ti sente! Puoi agitarti come un ossesso, ma nessuno ti vede! Nel frattempo, i cavalieri cadono uno a uno senza che tu possa fare nulla per salvarli! Ti rende furioso la tua impotenza, l'essere come un fantasma che combatte in una battaglia vecchia di secoli! Vai al **96**.

– 9 –

Tanta tristezza, tanta disperazione ti commuovono profondamente. Con molta dolcezza prendi la mano che ti viene tesa, pronto a dimostrare la tua compassione a questa creatura. Non appena ti tocca, lo spettro svanisce mentre gli altri mormorano, con voce profonda:
« Il bene è mortale per noi, non potremo mai avvicinarci a te, cavaliere dell'Impero...»
Vai al **76**.

10

È la fame che spinge gli animali ad attaccare l'uomo. Quindi estrai dalla sacca la metà delle provviste e le posi ai tuoi piedi. Già in passato, quando eri uno scudiero, avevi potuto evitare in questo modo uno scontro con l'orso che ogni inverno terrorizzava un villaggio sperduto fra le montagne. Da allora i contadini gli procurano cibo a sufficienza in autunno, in modo che possa andare in letargo in pace. Convinto dell'efficacia del tuo metodo, fai qualche passo indietro e pianti la spada dietro a un albero, a portata di mano ma nascosta alla bestia. Vai all'**84**.

– 11 –

Sicuramente questa gente ha bisogno d'aiuto! L'assenza della scorta fa pensare che sia rimasta indietro per coprire la fuga della carovana... D'altra parte, ora che ci fai caso,

ti giunge al di sopra del fracasso delle ruote dei carri il rumore soffocato di un combattimento. Non c'è tempo da perdere! Con la spada alla mano corri a prestare il tuo aiuto alle coraggiose guardie del convoglio, ma con orrore scopri un'autentica carneficina. Vai all'**82**.

12

Con la mano sull'elsa della spada, esiti. In fondo quest'essere ripugnante non sembra aggressivo. Inutile provocarlo, meglio tentare il dialogo. E il risultato è sorprendente: fin dalle prime parole, il viso della creatura riprende un aspetto umano, mentre due lunghe ali trasparenti appaiono sul suo dorso. Dopo esserti presentato, ti aspetti che la giovane donna alata faccia altrettanto. Vai al **154**.

13

Di fronte a un tale comportamento, esprimi il tuo stupore: «Ma che razza di accoglienza è questa? Sono un cavaliere e non un brigante qualunque! Se vi devo delle spiegazioni sono pronto a fornirvele, ma sappiate che se volete uccidermi mi difenderò come lo esige il mio rango: fino alla morte!»

A queste parole, il capitano delle guardie sembra a disagio. Le grida dalla portantina riprendono, ma senza che i guerrieri vi prestino attenzione.

«Sire cavaliere» continua il capitano, «vogliate accettare le mie scuse, sono io che vi devo delle spiegazioni e non il contrario...»

Vai al **66**.

– 14 –

Non ci sono dubbi: se non reagisci, finirai con la testa staccata dal collo. Ti fermi bruscamente, con la mano

sull'elsa di Assilana, e apostrofi gli orchi che ti stanno scortando:

«Perché far scorrere del sangue? Non ho nulla contro di voi, fatemi incontrare il vostro capo, parlerò con lui».

Un vecchio orco dal grugno umido, con in capo un elmo strano, ornato di piume e sormontato dal corno di un animale sconosciuto, sogghigna:

«Lasciamo che incontri colui che veneriamo tutti».

Il capo della scorta annuisce con la testa e ti spinge, senza tanti complimenti, verso le rive del lago. Vai al **206**.

15

Spegni immediatamente la torcia e ritorni nella penombra. Prendi dalla tua sacca un balsamo per attenuare il dolore e lo applichi con dolcezza sulla bruciatura del corridoio, le cui pareti si avvicinano pericolosamente. Le grida di dolore cedono il posto a un debole gemito... Il tuo balsamo fa effetto! Dopo un breve istante, il passaggio si allarga e si illumina: a pochi passi scorgi l'uscita e subito dopo sbocchi in una grande piazza. Hai superato le mura. Vai al **Cuore d'Odio**.

16

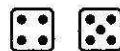
Ora capisci quale terribile errore hai commesso, abbassando le tue difese mentali di fronte a questa creatura mostruosa. Pensieri sconosciuti scivolano nella tua mente... Inutile resistere. Si è aperta una breccia... È in opera una trasformazione, il tuo spirito è pervaso da un odio senza obiettivo che ti sommerge. Il Cuore d'Odio è ora un amico di cui condividi l'inestinguibile sentimento. D'ora in poi, non potrai più recarti nelle sezioni o del Libro del Potere. Ora sai che il Primo Scudo è ben protetto, e che ha il Cuore come guardiano. Prima

della sua partenza, la creatura ti confida:
«Parti alla ventura, e quando ti sentirai abbastanza potente, abbastanza malvagio, torna ad Andaines e libera il mio alter ego, la Sfera d'Oscurità, dalla sua prigione di tenebre. Vai, mio servitore, vai a servire il tuo signore, il Cuore d'Odio».
Dopo le ultime parole, perdi i sensi. Vai all'**89**.

– 17 –

Non bisogna fidarsi delle apparenze. Malgrado il suo aspetto ripugnante, questo «capo» degli orchi possiede sicuramente un'intelligenza acuta. Quindi posi la tua spada al suolo e apri il tuo spirito per entrare in contatto con la sfera che si muove a balzi: ma quando la sfera ti avvolge dentro di sé, un brivido di terrore ti percorre la spina dorsale. Ad occhi chiusi, teso e concentrato, cerchi di comunicare; ma malgrado tutti i tuoi sforzi non ci riesci. Deluso, apri gli occhi per constatare che ti trovi in una capanna, circondato da una mezza dozzina di orchi che sghignazzano!
«Finalmente sei tornato fra noi! Sono tre giorni che vai in giro nel nostro villaggio come un neonato. Complimenti, hai superato la prova di Galdor! Benvenuto nella nostra comunità, siamo felici di accoglierti a nome di tutta la tribù di Galdor».
Vai al **156**.

18

Un atteggiamento *amichevole*? Di fronte a una creatura come questa e a tanti cadaveri, di cui alcuni umani? Hai perso la ragione? Non segnare la casella sulla Scheda del Personaggio ed effettua un'altra scelta!
Scelta 18 del Libro del Potere.

– 1 –

Questa guardia compie scrupolosamente il suo dovere: allontanare i curiosi. Ma tu non sei certo uno di cui ci si sbarazza così facilmente. Dopo esserti allontanato, come ti ha ordinato la sentinella, ritorni alla chetichella per osservare la frequenza delle ronde di guardia. Dopo un'ora, conosci con una certa precisione i tempi: una volta stordita e nascosta la sentinella, ti resteranno quindici minuti prima che la successiva si accorga della sparizione della prima... Deciso, passi all'azione. Tutto si svolge come previsto: strappi la tela di copertura della tenda e con Assilana in pugno ti dirigi il più silenziosamente possibile verso l'origine di quelle grida. Vai al **143**.

– 2 –

L'aquila non sembra per niente intimidita dalla tua presenza. Dev'essere abituata alla vicinanza degli esseri umani oppure non ne ha mai incontrati. Per chiarire il dubbio, ti alzi e ti avvicini al rapace parlandogli con dolcezza, pur mantenendo la mano sull'elsa di Assilana. La sua reazione è immediata: vola via, e inizia a tracciare ampi cerchi nel cielo. Si allontana, poi ricomincia... Ancora una volta, trovi ambiguo il suo atteggiamento. Ti sta forse indicando un cammino? O sta facendo dei segnali ad altri rapaci affinché vengano ad attaccarti in massa? Se desideri tagliare la corda al più presto, vai al **150**. Se segui l'aquila delle montagne, vai al **Picco del Rovar**.

– 3 –

Prima di liberare le povere creature è meglio informarsi sul motivo della loro prigionia. Ti spiegano che, prima di firmare un patto con lo stregone, erano degli umani come te che si sono fatti imbrogliare. Ma improvvisamente i

delfini diventano silenziosi e nuotano fino all'altra estremità del bacino. Stupito dal loro atteggiamento cerchi di riprendere il dialogo, ma senza successo! In quel momento senti la porta della casa che si apre e ti allontani rapidamente dalla chiusa marina, avviandoti verso la dimora dello stregone come se fossi appena arrivato. Un uomo bruno, dagli occhi iniettati di sangue e dall'aspetto sfinito, è sulla soglia; e appena ti vede ti propone di entrare. Vai al **204**.

– 4 –

Visto che passeggiano così tranquilli, gli gnomi devono essere i signori della regione. Inoltre la presenza del loro re ti suggerisce un'idea: perché non farti passare per un ambasciatore imperiale e approfittare del loro leggendario orgoglio per farti accogliere? Esci dal tuo nascondiglio e ti dirigi con passo deciso proprio verso la portantina reale. Al tuo avvicinarsi, i musici smettono di suonare e alcuni gnomi sguainano la loro corta spada con fare sospettoso. Giunto a cinque metri dal re, metti un ginocchio a terra e ti presenti:
«Tutti i miei rispetti al popolo gnomo e al suo re. Sono ser Pereim, inviato straordinario del signore cavaliere, portavoce dell'Impero!»
«Dell'Impero! E osi presentarti davanti a me senza una montagna di doni? Che idea ti sei fatto del mio popolo? Noi non siamo una delle trecento province arretrate del tuo Impero! Dopo mille anni di silenzio e di disprezzo, inviarci un semplice cavaliere! Che impudenza! È davvero incredibile quanto gli umani hanno la memoria corta! Dopo aver provocato la separazione fra gli gnomi, bisognava essere pazzi o temerari per presentarsi in questo modo! Vattene, e riferisci al tuo signore che noi dall'Impero ci aspettiamo qualcosa di più di uno dei suoi presuntuosi cavalieri!»

Il tono del re non si presta a equivoci. Immediatamente, attorno a te si accende una moltitudine di scintille magiche che non fanno presagire nulla di buono. Vai al **124**.

5

Soprattutto non muoversi, evitare il minimo gesto, rimanere completamente immobile fino a che il serpente si calma e sparisce... Dopo tre lunghissimi minuti la tua tecnica dà i suoi frutti: il mostro si arrotola su se stesso e si addormenta pacificamente a qualche passo da te. Se desideri eclissarti silenziosamente, vai al **186**. Se preferisci infliggere un colpo mortale al cobra assopito, vai al **145**.

– 6 –

«Lo prometto».
Nell'attimo della sua morte, vedi il viso dell'uomo rasserenarsi. Quello che non sa, è che hai promesso e non giurato! Così la sua anima trova il meritato riposo; e, da parte tua, potrai rompere una semplice promessa fatta ad uno sconosciuto e non sarai uno spergiuro, cosa proibita da sempre a un cavaliere! Vai al **151**.

– 7 –

Una rissa non ti farebbe certo comodo. Respingendo l'uomo con gesto lento ma sicuro esclami:
«Ecco qualcuno che non regge la birra! È così forte, qui? Albergatore, una doppia pinta!»
La tua reazione ottiene l'approvazione dell'assemblea, che si rimette rumorosamente a bere e a fumare. Non ci metti molto a trovare compagnia: il solito cliente abituale che fra un boccale e l'altro ti fornisce numerose informazioni sulla regione. Vai all'**86**.

– 8 –

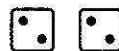
Stai per soccorrere i tuoi simili quando ti viene un dubbio: e se tutto ciò fosse solo una messa in scena per studiare il tuo comportamento? Dopo tutto sei arrivato in mezzo a questa battaglia in un modo piuttosto inatteso, non è vero? Persuaso di aver trovato la spiegazione della tua presenza qui, interroghi a voce alta la creatura intelligente, responsabile della tua situazione. L'unica risposta che ottieni è la graduale sparizione dei combattenti, della barricata, degli edifici e della città. Tutto scompare, come assorbito da un passato che non avrebbe mai dovuto lasciare... Di colpo, perdi conoscenza. Vai all'**80**.

– 9 –

Che cosa succede? Ti guardi intorno, ma non riesci a distinguere chiaramente nulla di ciò che ti circonda, tranne quelle creature mostruose. Prima che una di loro ti tocchi, ti pizzichi forte la gamba, ma non senti niente! Ora ne sei sicuro: si tratta solo di un incubo! Scoppi a ridere, insulti gli esseri nati dal tuo inconscio, poi ti concentri per trasformarli in giganteschi fiori multicolori... Il risultato del tuo tentativo ti sorprende: anche le forme spettrali si mettono a ridere, ma è una risata demoniaca. Prima di sparire una di loro ti fissa con uno sguardo carico d'odio e dichiara con voce glaciale:

«In un certo senso, hai cercato di distruggerci. Te ne ringraziamo, perché la distruzione chiama la morte, e noi siamo i messaggeri di uno dei suoi servitori più potenti!» Vai al **122**.

– 10 –

Solo un vecchio trucco da cacciatore può salvarti la vita: fare il morto e sperare che l'animale non sia troppo affamato... Hai preso la tua decisione: lanci lontano la torcia e ti sdrai, pronto a trattenere il respiro se la bestia si avvicina. Tuttavia, per prudenza tieni la spada magica vicino. Qualche secondo dopo senti una creatura avvicinarsi piano piano, ma non osi aprire gli occhi nel timore di commettere un errore fatale. Lunghi baffi ti sfiorano il volto: ti è necessaria tutta la tua concentrazione per restare impassibile. Poi qualcosa fruga nella tua sacca, chiaramente alla ricerca di cibo. Benedici il tuo elmo e la cotta d'acciaio che indossi, i quali evidentemente hanno distolto da te l'appetito del mostro, il quale si accontenta delle tue razioni di carne essiccata e si allontana con un grugnito. Era ora! Stavi per soffocare! Riaprendo gli occhi, inspiri profondamente l'aria fresca della foresta, ricca di aromi salini. Sei intimamente persuaso di essere sfuggito a un combattimento mortale con un enorme felino. Rinfoderi Assilana, riaccendi la torcia e controlli quali danni ha causato l'animale al tuo equipaggiamento. A conti fatti, te la sei cavata piuttosto bene: ha divorato solo la metà delle tue provviste... È una vera fortuna che non fosse affamato! Vai al **221**.

– 11 –

Sospetti che la causa di questo caos indescrivibile sarà presto davanti ai tuoi occhi. L'erba alta lungo la strada è abbastanza folta da nasconderti, così potrai soddisfare, non visto, la tua curiosità. Con i cinque sensi in allarme osservi la strada dal tuo nascondiglio, e lentamente la nuvola di polvere sollevata dalla carovana si disperde. Vai al **212**.

12

Se incroci lo sguardo di questo mostro resterai pietrificato per l'eternità! Ah, se possedessi uno specchio: potresti riflettere le sue occhiate malefiche e imprigionarlo nella

sua stessa trappola! Ma a questo punto ti viene un'idea! Fai dietrofront e corri a immergerti nelle acque del fiume. Chi potrebbe desiderare uno specchio migliore? Vai al **68**.

– 13 –

Tiri un profondo respiro e segui l'ispirazione del momento: «Dietro ognuno di quei massi che vi sovrastano, si nasconde un mio arciere. Non voglio che si versi del sangue inutilmente. Se gettate le armi e vi arrendete, vi prometto salva la vita».
Il tuo tentativo è un bluff audace. Tuttavia non ottieni l'effetto sperato: invece di gettare le armi a terra, le guardie si lanciano contro di te urlando.
«Morte ai banditi!»
Approfittando della loro carica disordinata, riesci ad ucciderne due prima che gli altri ti arrivino addosso! Vai al **101**.

– 14 –

Questi orchi devono essere stupidi e orgogliosi! Quindi fai un respiro profondo e urli:
«Banda di vigliacchi, vi comportate come dei lupi! In gruppo siete assetati di sangue, ma da soli fuggite come lepri... Sfido il vostro capo!»
A queste parole, un orco dai muscoli nodosi e dallo sguardo d'acciaio ti risponde:
«Benissimo, affronterai colui che tutti veneriamo. Seguimi».
Vieni spinto senza complimenti verso le rive del lago. Vai al **206**.

15

Visto che questa cosa mostruosa non sembra apprezzare affatto il fuoco, decidi di spargere dell'olio sul pavimento

tremante e di darci fuoco: speri così che i muri si aprano e ti permettano di raggiungere rapidamente l'altra estremità. Il terreno si muove sotto i tuoi piedi e ti fa perdere l'equilibrio; poi, con una serie di contrazioni fenomenali, il misterioso organismo cerca di soffocare le fiamme con il tuo corpo! Sballottato da muro a muro, e immerso nell'olio bollente, non sei abbastanza resistente da sopportare un trattamento del genere. Muori senza poter reagire... *Fine dell'Avventura.*

16

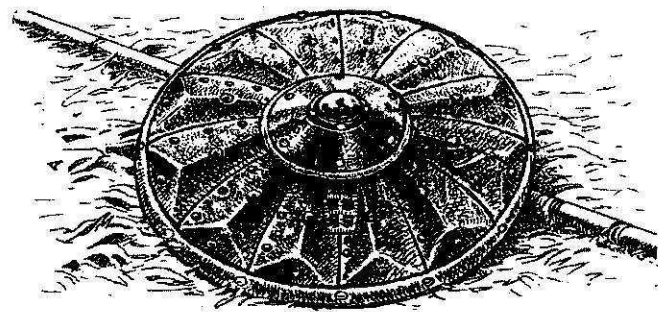
Costruendo una barriera mentale grazie alla tua inflessibile volontà, cerchi prudentemente di entrare in contatto con l'essere. Sentimenti estranei cercano invano di penetrare nella tua mente, ma vengono bloccati da una forza che non conosce esitazioni. Un pensiero vischioso e glaciale ti rivolge queste parole:
Sono il Cuore, so tutto, vedo tutto, posso ottenere e dare tutto. Apri il tuo spirito ed esaudirò il tuo più grande desiderio.
Se accetti l'offerta, vai al **16** . Altrimenti, vai al **97**.

– 17 –

Ti stendi sul fondo della coppa di legno, mantenendo fermamente eretta la tua spada. *Quando questo orrendo mostro balzerà nella coppa, s'infilzerà da solo sulla lama*, pensi. Vai al **78**.

– 18 –

Sembra che il combattimento sia inevitabile, a meno che... Ma sicuro! Raccogli alcuni rami secchi, poi li accendi il più velocemente possibile mentre i grugniti si avvicinano: un denso fumo nero invade l'entrata della

grotta. Ti butti a terra per evitare di respirarlo, cosa che invece non viene in mente alla creatura. Il fumo s'innalza lentamente, portato da una corrente d'aria ascendente, lungo la parete. Senti che la creatura tossisce rumorosamente e ti lancia ingiurie in una lingua sconosciuta. Ma contrariamente alle tue previsioni, il mostro non si muove! E appena il fuoco si spegne, ti lanci all'attacco approfittando della sua temporanea debolezza. Vai al **69**.

– 1 –

Dopo tutto non sei responsabile di tutte le malefatte che vengono commesse nel mondo di Dorgan. La tua ricerca è più importante, e non ti sembra sensato cercare di scoprire qualcosa che è così ben sorvegliato. Inoltre, il soldato probabilmente non è solo. Te ne vai rapidamente, senza farti pregare: a conti fatti questi accampamenti non sono così accoglienti come pensavi. La tua cotta è tutta impolverata e per poco non venivi travolto da un cavaliere troppo frettoloso! Di conseguenza, lasci il luogo senza rimpianti. *Fine dell'Esplorazione* degli Accampamenti. Vai a **Selartz**.

– 2 –

Sei persuaso che il minimo gesto scatenerebbe l'attacco del predatore. Naturalmente non può ucciderti, ma basterebbe che riuscisse solo a ferirti e tu non potresti sopravvivere in questa immensa distesa gelata... Immobile, osservi l'uccello nei particolari: la sua apertura alare deve superare i tre metri. Le lunghe piume bianche del dorso formano uno stupefacente contrasto con quelle azzurrine del ventre. Con un tale piumaggio deve essere invisibile sia dal cielo che dalla terra. Ecco perché non l'hai visto avvicinarsi! Hai la sgradevole impressione che anche l'aquila delle montagne ti stia esaminando. I suoi occhi dorati scrutano ogni elemento del tuo equipaggiamento... Di colpo, lanciando un altro grido acuto, si lancia in volo spalancando le ampie ali, poi sparisce nel cielo azzurro dei Monti del Rovar. Vai al **226**.

– 3 –

Poiché non sai nulla di queste bizzarre creature, temi una trappola. D'altra parte questa casa non ti ispira nessuna fiducia. Lasciandoti guidare per una volta dall'istinto, te

ne vai malgrado le suppliche dei delfini dalla testa d'uomo. *Fine dell'Esplorazione*. Vai a **Fenga**.

– 4 –

Hai i brividi: si sa che gli gnomi sono molto dispettosi. Circolano tantissime storie di viaggiatori che, grazie ai sortilegi degli gnomi, si sono ritrovati con orecchie da coniglio, zoccoli da capra o creste di gallo! Malgrado il loro aspetto inoffensivo, questi piccoli esseri possono diventare pericolosi, soprattutto nell'esaltazione provocata da una festa! Per questa ragione fai dietrofront e sparisci nel cuore del boschetto, sperando così di sfuggire alle gnomerie soprannaturali. Vai al **12**.

5

L'idea del veleno ti riempie di panico: fai dietrofront, ma scivoli un'altra volta e cadi a terra in malo modo mentre il serpente ti si lancia addosso! Vai al **41**.

6

«Prima di giurare vorrei sapere quanti sono».
L'uomo solleva la testa e ti risponde con una smorfia di dolore:
«Una quindicina!»
Una quindicina... È il caso di pensarci un po' sopra. Ma senti la testa dell'uomo che ti ricade pesantemente sul braccio. Ormai giurare è inutile, dato che la morte lo ha accolto nel suo grembo... Vai al **151**.

7

Non osando reagire per timore di provocare una rissa, guardi con sgomento l'ubriaco che si pulisce la bocca con

il tuo mantello, mentre tutti si mettono a ridere! Vergognandoti, lasci l'albergo sotto una pioggia di boccali vuoti, accompagnato da pesanti insulti. Giunto al fiume, ti pulisci l'armatura e il mantello nelle acque fangose; poi, disgustato, decidi di lasciare questo villaggio di zotici per riposarti nella quiete dei boschi. *Fine dell'Esplorazione*. Vai a **Kandaroth**.

– 8 –

Se la tua fosse una situazione normale, ti getteresti nella mischia senza esitare... Ma le cose non stanno certo così! Che cosa fai qui? Come ci sei arrivato? Tutte domande che non trovano una risposta. Inoltre i fanti combattono contro dei cavalieri vestiti come te, e non capisci perché nessuno ti attacchi... Sei forse invisibile per loro? Ad ogni modo non corri il rischio di scoprirlo, ma preferisci avviarti verso la porta di una casa per trovare un rifugio e riflettere in pace. Tuttavia, quando posi la mano sulla maniglia, le tue dita afferrano il nulla! Che razza di sortilegio è questo? Davvero strano, tenti di passare direttamente attraverso la porta... e ci riesci! Allora ti rendi conto che non solo sei diventato invisibile, ma anche immateriale! Una specie di fantasma perduto in una battaglia vecchia di secoli... Vai al **96**.

– 9 –

Tutto ciò deve essere un sogno, o meglio un incubo! Prima che lo spettro possa toccarti, sguaini Assilana e ti pungi la mano, ottenendo l'effetto voluto: tutto svanisce attorno a te, quindi era proprio un sogno... Ma un attimo prima di uscire da questo incubo terrificante, senti chiaramente una voce glaciale :
«Questa volta ci sfuggi, ma un giorno o l'altro incontrerai il nostro signore e carnefice, e non avrai scampo.

La morte sarà la tua unica via d'uscita...»
Vai al **76**.

– 10 –

Non ti resta che sperare una cosa: che la creatura non sappia salire sugli alberi! Lasciando cadere la torcia, ti lanci fuori dai cespugli e corri senza voltarti fino al tronco più vicino, arrampicandoti a una velocità di cui non ti saresti mai creduto capace! Giunto ai rami più alti dai un'occhiata di sotto, pregando i tuoi antenati affinché la tua supposizione sia esatta... Mah! Non vedi né senti nulla salire verso di te: sei salvo! Per prudenza, aspetti due ore buone prima di scendere: un tempo così lungo dovrebbe scoraggiare qualsiasi animale che avesse la pessima idea di attendere la tua discesa. Con i muscoli indolenziti per la posizione scomoda decidi di abbandonare il tuo rifugio, e una volta a terra riaccendi la torcia. Sembra che il pericolo sia passato... Vai al **221**.

– 11 –

Non hai nessuna voglia di sapere che cosa ha provocato la fuga disperata di una carovana di queste dimensioni. Fai quindi dietrofront e cerchi di salire su uno dei carri che passano a portata di mano. Ma sono decisamente troppo rapidi, e i loro passeggeri sono troppo terrorizzati per pensare di aiutarti. Dopo qualche minuto ti ritrovi solo, in mezzo alla nube di polvere sollevata dal passaggio del convoglio. Prima che si dissolva raggiungi l'erba alta dove prudentemente ti nascondi. Vai al **212**.

12

Prima di tutto, non devi guardare i suoi occhi: ti pietrificherebbero all'istante! Tuttavia ti sembra inutile provocare un combattimento visto che, in fin dei conti, se la creatura avesse voluto trasformarti in pietra lo avrebbe fatto quando uscivi dal fiume. Di colpo, il sibilo dei serpenti si interrompe. È forse un trucco? Corri il rischio di dare un'occhiatina: ora di fronte a te c'è di nuovo una bella donna! Ti ricordi le vecchie leggende che Siram ti raccontava di sera, quando eri bambino. Storie che parlavano di graziose creature che avevano la pessima abitudine di fare brutti scherzi ai cavalieri e metterli in ridicolo: le fate! Ti presenti, poi lasci che sia lei a parlare. Vai al **154**.

13

Dietrofront e fuga immediata! Non hai nessuna voglia di combattere in questo luogo isolato contro una marea di sconosciuti furibondi! La velocità della tua reazione sembra sorprendere le guardie, il che ti dà un vantaggio decisivo su eventuali inseguitori. Con un sospiro di sollievo, constati che non cercano nemmeno di starti alle calcagna. Benedici la tua prontezza di riflessi che ti ha permesso di cavartela così bene; dopo esserti allontanato a sufficienza, ti giri e vedi sparire la carovana attraverso il valico. Vai al **209**.

– 14 –

Se avessero voluto ucciderti saresti già morto, e la tua testa dondolerebbe sulla punta di una lancia! Insomma, un po' di sangue freddo! Non ti metterai certo a tremare davanti alle manifestazioni morbose di questi esseri malamente civilizzati, che almeno per il momento cercano solo di impressionarti. Obbedire e aspettare un'occasione migliore per scappare: questo è un comportamento intelligente. Quindi ti lasci guidare docilmente verso le rive del lago. Vai al **206**.

15

In preda al panico, lasci cadere la torcia e corri verso l'entrata del passaggio vivente... Ma la reazione della creatura è molto più rapida! Le pareti si avvicinano di colpo, imprigionandoti senza neanche darti il tempo di impugnare la tua fedele spada! Migliaia di piccole bocche ti mordono e iniziano a divorarti vivo! Urlando di terrore, cerchi invano di svegliarti da quest'incubo, ahimè, molto reale... *Fine dell'Avventura.*

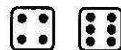
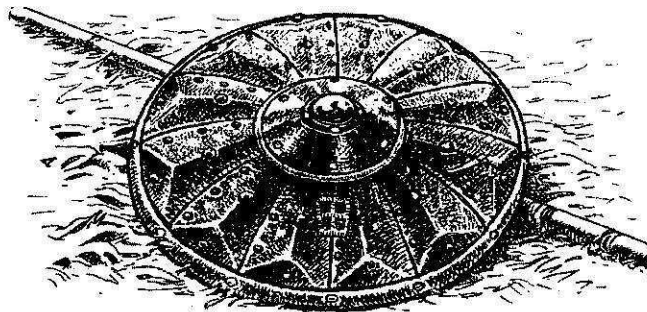
16

Colmo d'orrore, fai dietrofront e corri a perdifiato. Ma sei invischiato in una sostanza appiccicosa e corrosiva, e ti rendi conto con terrore che il cubo si sta materializzando velocemente... Urlando per l'ultima volta, cerchi inutilmente di liberarti, ma la materia vivente ti penetra nella bocca, nel naso e nelle orecchie, facendoti perdere i sensi... Qualche ora dopo, l'unica traccia rimasta del tuo passaggio è una nuova vena che collega il luogo della tua morte al cuore del cubo translucido. *Fine dell'Avventura.*

– 17 –

La creatura si dirige verso la coppa di legno, ma forse non è interessata a te! Ti tuffi immediatamente in acqua, per allontanarti dalla costruzione galleggiante, e risalendo alla superficie vedi sopra di te il globo. Hai commesso un grave errore: ora non puoi evitare quella cosa immonda... Vai al **139**.

18

Di fronte a una tale creatura, sicuramente tanto violenta quanto stupida, evitare il combattimento non è possibile. I grugniti, accompagnati da parole pronunciate in una

lingua sconosciuta, si avvicinano. Pensi a una via d'uscita, e all'improvviso la soluzione ti salta agli occhi: arrampicarti sulla parete! Il mostro non penserà ad alzare la testa, e vista la puzza che c'è da queste parti non potrà certo fiutarti! Ti sei appena issato sopra l'entrata della grotta, quando le ossa scricchiolano sotto il peso enorme di quell'essere. Reprimi il desiderio di dare un'occhiata, poiché non è certo il momento di svelare la tua presenza! Tuttavia la tua posizione diventa sempre più scomoda: lo sforzo è tale che delle grosse gocce di sudore ti bagnano la fronte, ma riesci a restare immobile, aggrappato alla parete, fino a che il mostro non entra nella sua tana. Dopo un po' ridiscendi e ti avvolgi qualche brandello di stoffa attorno agli stivali, per attutire il rumore delle ossa che si spezzano sotto i tuoi passi. Ti allontani, giurando di non rimettere mai più piede in questo posto! Vai a **Ordreth**.

1

La tracotanza del soldato ti irrita profondamente:
«Evidentemente, zoticone, non sai a chi ti stai rivolgendo in modo così brutale! Sono ser Pereim, Cavaliere dell'Impero dalle Trecento Province. Non ho l'abitudine di discutere con i subalterni, portami dal tuo capo!»
Hai usato un tono tagliente e lo stai fulminando con lo sguardo. Sconcertata, la guardia esita un attimo, poi obbedisce malvolentieri alla tua ingiunzione borbottando delle minacce che metterà in pratica se il tuo incontro con il suo superiore andrà a finir male. Vai al **95**.

2

Con un balzo ti rialzi e sfoderi Assilana! Malgrado i tuoi movimenti bruschi e il brillare azzurrino della spada incantata, l'uccello non si è mosso di un millimetro! È forse la prima volta che vede un essere umano? Non ha molta importanza, visto che il tuo stomaco brontola dalla fame e che il volatile sarà un pasto da re! Ti avvicini lentamente all'animale, pronto a tagliargli il collo... ma quando sollevi la lama la creatura ti squadra con uno sguardo ironico. Si tratta della tua fantasia? Turbato, interrompi il tuo movimento. Vai al **207**.

3

Perché dovresti fidarti di queste creature incantate? Se sono rinchiuse ci sarà certo una buona ragione! Meglio chiedere direttamente allo stregone Ertol Aguil come stanno le cose. Ritorni di fronte alla casa e bussi alla porta; poi, visto che non giunge nessuna risposta, gridi con tutte le tue forze per essere sicuro d'essere sentito. Si apre un'imposta e vedi apparire la testa di un uomo bruno, sui quarant'anni, con gli occhi iniettati di sangue. Con voce stanca, ti dice:

«Quand'è che finisce questo baccano?»
«Sono ser Pereim e vorrei discorrere con voi!»
«Ah, e a me cosa me ne importa? Non ti conosco e non ti devo niente. A meno che tu non abbia qualcosa da vendere o da scambiare».
Intuendo che questo è l'unico modo per poter discutere con lui, rispondi affermativamente. Senti stridere vari catenacci e la porta si apre. Ertol Aguil, sulla soglia, ti invita a entrare nella sua dimora. Vai al **204**.

4

Non sia mai detto che un cavaliere fugga davanti a una banda di gnomi. Cercando di assumere un atteggiamento sicuro (visto che pensi con un certo timore ai sortilegi di cui potresti essere vittima) esci dal bosco urlando:
«Ehi, non potreste fare meno rumore? State disturbando il mio pasto!»
Stupiti, gli gnomi fanno tacere la loro fanfara e si voltano verso il capo, aspettando le sue decisioni. La forza della sua voce, che copre facilmente il mormorio dei suoi compatrioti, ti sorprende.
«Bene! Ecco un umano degno della nostra ospitalità. Esige rispetto per l'ora del pasto, e ha mille volte ragione! Fratelli gnomi, prendete esempio da questo umano poco comune, che considero mio invitato!»
A queste parole un gruppo di gnomi ti prega di unirti alla processione. Accetti l'invito con gioia, tanto più che un banchetto a base di carne sarà un piacevole cambiamento rispetto ai tuoi ultimi pasti. Vai al **217**.

5

Inutile esitare in questo tipo di situazione! Sguaini con prontezza la spada nel momento in cui il serpente ti si lancia contro. Vai al **41**.

6

«Ebbene sì, te lo giuro! Quei maledetti si pentiranno del loro crimine!»
In risposta, l'uomo sorride prima di esalare l'ultimo respiro. Ti metti immediatamente in cammino, all'inseguimento dei barbari. In una gola come questa non ti sarà difficile ritrovarli! Vai al **94**.

7

Esasperato da questa banda di imbecilli, che ti fanno aspettare mezz'ora all'entrata della loro fogna per poi insozzarti, strappi il mantello dalle mani dell'uomo e lo spingi con violenza su un tavolo, che va in pezzi proiettando alcuni boccali pieni sulla faccia dei boscaioli appoggiati al bancone! Immediatamente, una sedia vola nella tua direzione, seguita da un'altra. Uomini mezzi ubriachi urlano a pieni polmoni:
«Fuori lo straniero!»
«Buttiamolo nel fiume, legato a un tronco!»
«Leghiamogli un sacco sulla testa!»
«A morte lo straniero!»
Se questi bruti avvinazzati pensano di mettere in pratica le loro minacce, si sbagliano di grosso: difenderai il tuo onore fino alla morte se sarà necessario! Ma la vista della lama scintillante di Assilana non produce l'effetto previsto: l'alcool annebbia la mente dei boscaioli, che invece di calmarsi si lanciano contro di te armati di sedie, bottiglie e pezzi di legno! Vai al **90**.

8

Senti il sangue montarti alla testa! Cinque contro uno: i cavalieri non hanno nessuna possibilità di salvarsi. Per contro, la barricata non è difesa altrettanto bene: se riuscissi a scivolare senza farti vedere vicino a uno dei carri

rovesciati che bloccano la strada, forse potresti incendiarli, e questo permetterebbe ad altri cavalieri di soccorrere i loro fratelli d'arme! L'esito della battaglia è più importante della vita di qualche combattente. Una volta giunta la cavalleria in città, i fanti sarebbero spacciati! Vai al **169**.

9

Poco desideroso di entrare in contatto con un morto vivente, urli brandendo la spada:
«Indietro, creatura dannata! Ancora un passo e ti uccido!»
Malgrado ciò, il mostro continua ad avanzare, ignorando il tuo avvertimento. Inutile perdere tempo! Colpisci di taglio la cosa ripugnante, che si volatilizza istantaneamente! Tutte le creature scoppiano in una lugubre risata e una di loro sghignazzando dice:
«Sì! Sempre più odio, più lotte e più dolore! Da essi viene il potere che ci permette di avere un'influenza sulla realtà!»
Vai al **122**.

10

Non sia mai detto che un cavaliere indietreggi di fronte a una belva, per quanto temibile! Con Assilana in una mano e la torcia nell'altra, esci di slancio dagli arbusti per colpire la bestia a sorpresa. Ma colpisci solo l'aria! Non c'è nessuna creatura... Eppure sei sicuro di averla sentita a qualche passo da te! Che mistero è questo? Ti appoggi al tronco di un albero, con la spada in guardia. Il mostro, che credi invisibile, non ti attacca; resti così per una mezz'ora con tutti i sensi in allarme. Ma è inutile, tutto quello che ottieni è spaventare una specie di piccola donnola a pelo fulvo, veloce come il lampo, e un uccello dal piumaggio bianco e le zampette blu che si erano avvicinati senza vederti! Vai al **221**.

11

Non sei certo uno che fugge davanti al pericolo! Sguaini la spada e continui per la tua strada, deciso a eliminare chiunque ti sia d'ostacolo. Ad un tratto ti sembra che due figure umane passino in lontananza, parallelamente alla strada. Ma forse è una visione dovuta alla stanchezza del viaggio, tanto più che si muovevano davvero troppo velocemente per essere reali. Dopo mezz'ora di cammino, scopri con orrore un'autentica carneficina. Vai all'**82**.

12

Sguaini Assilana, fermamente deciso a uccidere il mostro al più presto! Ma hai appena alzato la spada quando una burrasca si abbatte sulla riva del fiume. Il vento è così forte che riesci a malapena a stare in piedi! La Medusa si è di nuovo trasformata in una giovane donna molto bella, mentre il vento ti solleva in aria, facendoti volare a velocità stupefacente. Terrorizzato e in preda alle vertigini, chiudi gli occhi. Vai al **214**.

13

Venderai la tua vita a caro prezzo! Approfittando del breve momento di sorpresa provocato dalla tua reazione, colpisci di taglio la guardia più vicina, poi con un balzo ti getti nella mischia e stacchi con un sol colpo la testa di un altro nemico! Immediatamente, i guerrieri si riprendono e decidono di contrattaccare... Vai al **101**.

14

A quanto sembra questi orchi pensano che tu sia un viaggiatore che si è smarrito. Nutri pochi dubbi sulla sorte che ti riservano, e visto che devi morire preferisci soccombere da nobile e non da vigliacco. Sguainando la tua

spada scintillante, urli con voce sicura: «Per Assilana! Mi difenderò e raderò al suolo questo miserabile villaggio. Preparatevi a morire!»
Vai al **188**.

15

Tenendo la spada con entrambe le mani colpisci con tutte le tue forze le pareti viventi che si avvicinano per schiacciarti. La tua lama si immerge nella carne, e un getto di sangue violetto ti inzacchera mentre ti apri un cammino nell'interno di questo corpo smisurato. Niente ferma i tuoi potenti colpi ma, poco a poco, l'aria comincia a mancare e senti giungere lo sfinimento... Cerchi nel più profondo di te stesso nuove risorse, e raddoppi i tuoi sforzi! E dopo un'eternità la tua spada incontra finalmente il vuoto: ce l'hai fatta! Sfinito, contempli la grande piazza in cui sei sbucato. Vai al **Cuore d'Odio**.

16

«Occhio per occhio, dente per dente!» Questa creatura infame vuole combattere? D'accordo, combatterà! Ti lanci su quella ripugnante cosa rossa, brandendo la tua spada incantata. In risposta alla tua reazione, un nuovo colpo fa vacillare il tuo spirito, però la tua rabbia è più forte dell'odio del cuore e resisti all'assalto! Sai che è cominciato un duello senza pietà, ma non hai paura perché sai che morirai da eroe. Vai al **6**.

17

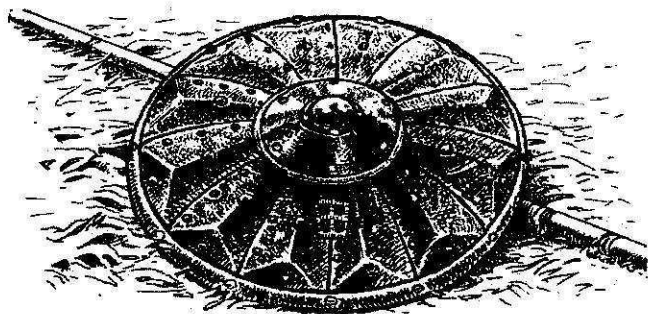
Un cavaliere non ha paura della morte: così, quando l'immonda creatura ti tocca, la colpisci con tutte le tue forze, ma la sua superficie è molle e i tuoi colpi di taglio si rivelano del tutto inefficaci. Vai al **139**.

18

L'unica soluzione onorevole: il combattimento! I grugniti si avvicinano e tu ti prepari ad affrontare la misteriosa creatura, impugnando Assilana con forza.
«Fatti avanti, mostro! Oggi la vittima sei tu!»
La tua voce risuona nelle profondità della grotta. Poi, di colpo, il tuo avversario sbuca dalle tenebre... Vai al **69**.

PEREIM
IL CAVALIERE

3

partita
a quattro

Caithness l'Elementalista, Keldrilh il Menestrello, Pereim il Cavaliere, Kandjar il Mago: quattro personaggi fantastici, quattro libri diversi da leggere uno alla volta, oppure quattro avventurieri da riunire in un unico gioco di gruppo!

In questo libro il protagonista sei tu. Se hai scelto questo libro significa che hai deciso di entrare nel personaggio di ser Pereim, un cavaliere allevato nel rispetto della legge e delle tradizioni dell'Impero che ormai ha raggiunto tutte le tappe del potere: paggio, scudiero, cavaliere. Ma prima di poter salire al trono, Pereim dovrà recarsi nel lontano mondo di Dorgan, verso est, alla ricerca del Primo Scudo, simbolo e sostegno dell'antico potere imperiale.

In questo libro il protagonista sei tu. Giochi da solo, o stringi un'alleanza?

copertina illustrata da Christian Broutin

ISBN 88-7068-409-1

70684091

L. 9.000 iva inc.

librogame®
il protagonista sei tu